F2148



Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complet du Barbare





le Manuel Complet du Barbare

par Rick Swan



Table des matières

Table des matières

CRÉDITS
Conception : Rick Swan
Révision : Allen Varney, Roger Moore
Illustrations : Karl Waller
Illustrations couleurs : Clyde Caldwell, Jeff Easley, Larry Elmore et Keith Parkinson
Typographie : Nancy J. Kerkstra
Production : Paul Hanchette
Traduction : Éric Jolent
Correction / révision : Luc Masset, Hexagonal
Réalisation technique, maquette : Guillaume Rohmer
avec la collaboration de la SARL InÉdit

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :

Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15



Toutefois, nous devons admettre, à ce qu'il me semble, que l'homme avec toutes ses nobles qualités [...] porte encore dans son corps l'empreinte indélébile de ses basses origines.

— Charles Darwin (1809-1882)

Le Manuel Complet du Barbare examine quelques-uns des habitants les plus primitifs du multivers du jeu AD&D. Ce sont les hommes et les femmes des étendues sauvages qui affrontent la nature sans concessions de sa part, dans une lutte sans fin pour la survie. Ils fabriquent des armes à partir d'os, se servent de peaux d'animaux comme monnaie et vénèrent les esprits de leurs ancêtres défunts. Coupés du monde civilisé, ils n'ont jamais vu un château, une épée en acier ou une pièce d'or.

Dans un sens large, les barbares sont les étrangers accomplis ; leur technologie, leur économie et leur théologie sont perçues comme rudimentaires, voire arriérées. Mais les barbares ne sont en aucun cas des animaux irréfléchis. Ils ont établi des communautés prospères pour y élever leurs familles et préserver leurs traditions. Ils ont inventé des outils utiles et d'impressionnantes œuvres d'art. Leurs riches cultures ont prospéré depuis des centaines, des milliers, voire des millions d'années.

Le patrimoine barbare

Qu'est-ce qui constitue une société barbare ? Bien que toutes aient plusieurs facteurs en commun, chacune a sa propre identité.

En premier lieu, les barbares occupent des régions que d'autres trouveraient inhospitalières : des jungles épaisses, des plaines désolées, des montagnes glaciales et des marais impénétrables. Ils sont isolés aussi bien socialement que physiquement, épargnés par les guerres furieuses, les intrigues politiques et les grandes inventions du monde civilisé.

Deuxièmement, parce que leurs patries ne conviennent généralement pas à l'agriculture, les barbares dépendent de la cueillette et de la chasse pour leur alimentation. Parce qu'il faut beaucoup d'espace pour sustenter ce style de vie, les populations tendent à être de petite taille.

Troisièmement, les barbares doivent se débrouiller avec leurs simples talents et matériaux naturels. Ils fabriquent des haches avec de la pierre et non avec de l'acier. Ils ont le feu mais pas de forges. Ils ont la compréhension la plus élémentaire de la charpenterie, de la maroquinerie et de la construction maritime. La ferronnerie, l'extraction minière et l'ingénierie sont étrangères à leur monde.

Enfin, les barbares concentrent leurs efforts sur le fait de rester vivants. La survie pure — trouver à manger, apaiser les esprits hostiles et écarter les menaces des monstres et des tribus rivales — est si importante qu'ils ont peu de temps pour tout autre chose. Il n'y a pas de cités barbares ; ils fondent de petits villages ou voyagent dans leurs territoires à la recherche de nouvelles sources de nourriture. Ils tranchent les litiges par la force ou la négociation plutôt qu'avec des lois officielles. Et, n'ayant pas de langage écrit, ils communiquent par la parole et les gestes.

À propos de ce livre

Nous considérons dans ce livre deux archétypes de base : le guerrier barbare et le chaman. Les magiciens et les roublards ne sont généralement pas associés aux cultures barbares. Les antécédents d'un magicien tendent à être plus sophistiqués et beaucoup de roublards se développent dans un environnement urbain. Considérez que le guerrier barbare et le chaman sont des classes d'archétypes des groupes de combattants et de prêtres décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Bien que les guerriers barbares et les chamans aient beaucoup en commun avec leurs groupes d'origine, ils ont aussi leurs propres limitations et avantages que nous étudierons en détail dans le Chapitre 1.

Ailleurs, nous examinons les armures, les armes et les compétences disponibles pour les guerriers barbares et les chamans. Nous explorons leurs personnalités et analysons leurs rôles dans leurs patries et dans les groupes d'aventuriers. Nous étudions leurs attitudes envers la religion et la magie, avec une attention spéciale à l'interprétation des rêves. Nous examinons aussi de nouveaux profils de personnages tels que le sanguinaire tueur de mages, la brute épaisse et le mystérieux arpenteur de rêves.

Bien que le Maître de Jeu puisse trouver beaucoup de matériaux intéressants dans ces pages, ce livre est essentiellement destiné aux joueurs. Comme tout matériel supplémentaire, chaque section, chaque





règle et chaque idée est optionnelle. Utilisez ce que vous voulez ; ne faites pas attention au reste. Avec un peu d'expérimentation et d'embellissement de votre part, *le Manuel Complet du Barbare* étendra votre campagne dans des directions inattendues et excitantes.

Avant que nous ne commencions...

... quelques points supplémentaires à considérer.

Priorité historique

Dans ce livre, nous faisons appel à une période de l'histoire du monde réel s'étendant du paléolithique (de 1.000.000 à 8.000 avant J.-C.) au début de l'ère viking (environ 800 après J.-C.). Regardez-y de plus près et vous y verrez des allusions à une diversité de cultures. Bien qu'inspirées par l'histoire, les nôtres forment un monde fantastique où les combattants brandissent des lances empennées volant comme des aigles et où les sorciers portent des masques qui les transforment en serpents. Les hommes des cavernes historiques ne vivaient pas avec les dinosaures mais les vôtres le peuvent. Ne vous sentez pas contraint par les événements réels ; laissez agir votre imagination.

Barbares de la 1ère Édition

Le matériel dans *le Manuel Complet du Barbare* est basé sur les règles de AD&D 2e Édition. Les joueurs qui utilisent le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* de la 1ère Édition doivent ignorer dans le présent ouvrage les références aux chapitres.

Le personnage du barbare est d'abord apparu dans le *Unearthed Arcana*, basé sur les règles du jeu original. Les règle du *Unearthed Arcana* ne s'appliquent plus ; elles ont été retravaillées pour se conformer aux règles de la 2e Édition et ont été incorporées dans plusieurs sections de ce livre.

Compétences

Les concepts de ce livre font appel aux compétences martiales et aux compétences diverses présentées dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs* de la 2e Édition. Si vous n'êtes pas familiarisé avec ces règles, revoyez-les avant de continuer.

Fiches de personnages

Vous trouverez à la fin du livre des fiches de personnages pour les guerriers barbares et les chamans accompagnées d'une feuille pour créer de nouveaux profils. Utilisez-les pour y enregistrer toutes les informations de jeu pertinentes concernant les personnages barbares et pour réduire le temps de consultation des livres de règles en cours de jeu. Vous pouvez photocopier les fiches de personnages pour votre utilisation personnelle.

Chapitre 1

Création du personnage

Commençons avec les chiffres — les données brutes qui définissent un barbare et le distinguent des autres personnages. Ce chapitre regroupe tous les paramètres, les ajustements et les progressions de niveaux qui ont rapport aux guerriers barbares et aux chamans et comprend aussi le matériel du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître* qui s'y rapporte. Quels que soient leurs personnalités et leurs antécédents, tous les personnages barbares partagent ces principes de base.

Quelques groupes de jeu utilisent "barbare" comme abréviation pour "guerrier barbare". Pour la précision, nous utiliserons dans ce livre guerrier barbare et chaman.

Le guerrier barbare

L'endurance et les talents physiques extraordinaires du barbare lui permettent de survivre dans la plupart des environnements difficiles. Il compte sur ses muscles et son esprit, triomphant des épreuves avec la force brute et une détermination absolue. Ses armes sont rudimentaires, ses tactiques simples, mais sa passion et son courage le mettent à égalité avec n'importe quel combattant.

Conditions requises

Les guerriers barbares nécessitent une force et une endurance exceptionnelles qui se reflètent dans les conditions d'acceptation.

Table 1 : Conditions d'acceptation

Caractéristiques requises

Force	12
Dextérité	9
Constitution	12

Pré-requis

Force
Constitution

Races autorisées

Humain

Alignements autorisés*

Loyal bon
Loyal neutre
Neutre
Neutre bon
Chaotique bon

* Le MD peut autoriser des personnages-non-joueurs à avoir n'importe quel alignement. Mais pour favoriser la coopération entre les membres du groupe et pour conserver le sens éthique commun à la plupart des aventuriers barbares, nous recommandons que les personnages-joueurs adhèrent à ce choix. Voir le Chapitre 2 pour davantage de détails sur les alignements.

Pour générer les paramètres d'un guerrier barbare, nous suggérons la Méthode V ou VI du *Manuel des Joueurs*. Si le MD l'approuve, vous pouvez lancer 1d12 sur la Table 2 et utiliser les paramètres indiqués.

Table 2 : Scores de caractéristiques pré-tirés du guerrier barbare

1d12	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
1	13	18	15	7	11	9
2	15	15	13	9	9	10
3	12	9	18	11	14	11
4	14	17	12	15	10	8
5	16	14	16	13	8	10
6	12	16	13	8	12	15
7	17	9	12	16	13	9
8	18*	9	15	12	7	12
9	13	15	12	7	15	7
10	17	13	15	9	7	11
11	16	10	12	8	13	16
12	12	12	17	10	15	8

* Lancez un dé de pourcentage pour déterminer le score de Force exceptionnelle du personnage.



Progression de niveau

Les guerriers barbares changent de niveau plus lentement que les combattants standards. Ils utilisent aussi un dé à 12 faces pour déterminer leurs points de vie, recevant 1d12 points de vie par niveau jusqu'au 9e, puis ils gagnent 3 points de vie à chaque niveau supplémentaire. La Table 3 énumère les vitesses d'avancement accompagnées des scores de TAC0 correspondants (le résultat à obtenir avec 1d20 pour toucher une classe d'armure de 0).

Deux ajustements s'appliquent aussi :

- Un guerrier barbare dont les scores de Force et de Constitution sont tous les deux de 16 ou plus reçoit un bonus de 10 % à tous les points d'expérience gagnés.
- Un barbare avec un score de Constitution inhabituellement haut reçoit un ajustement de points de vie comme un combattant. Un score de 17 donne un bonus de +3 par dé de vie. Un score de 18 donne un bonus de +4.

Table 3 : Niveaux d'expérience

Niveau	PX requis	Dés de vie (d12)	TAC0
1	0	1	20
2	2.250	2	19
3	4.500	3	18
4	9.000	4	17
5	18.000	5	16
6	36.000	6	15
7	75.000	7	14
8	150.000	8	13
9	300.000	9	12
10	600.000	9 +3	11
11	900.000	9 +6	10
12	1.200.000	9 +9	9
13	1.500.000	9 +12	8
14	1.800.000	9 +15	7
15	2.100.000	9 +18	6
16	2.400.000	9 +21	5
17	2.700.000	9 +24	4
18	3.000.000	9 +27	3
19	3.300.000	9 +30	2
20	3.600.000	9 +33	1

La Table 4 indique la quantité d'unités de compétence du guerrier et ses jets de sauvegarde par niveau.

Table 4 : Amélioration de niveau

	Comp.		Jets de sauvegarde				
Niveau	M	CD	PPMM	BSB	PM	S	So
1	4	3	14	16	15	17	17
2	4	3	14	16	15	17	17
3	5	4	13	15	14	16	16
4	5	4	13	15	14	16	16
5	5	4	11	13	12	13	14
6	6	5	11	13	12	13	14
7	6	5	10	12	11	12	13
8	6	5	10	12	11	12	13
9	7	6	8	10	9	9	11
10	7	6	8	10	9	9	11
11	7	6	7	9	8	8	10
12	8	7	7	9	8	8	10
13	8	7	5	7	6	5	8
14	8	7	5	7	6	5	8
15	9	8	4	6	5	4	7
16	9	8	4	6	5	4	7
17	9	8	3	5	4	4	6
18	10	9	3	5	4	4	6
19	10	9	3	5	4	4	6
20	10	9	3	5	4	4	6

Abréviations des compétences

M = Unités de compétences martiales

CD = Unités de compétences diverses

Abréviations des jets de sauvegarde

PPMM = Paralysie, poison ou mort magique

BSB = Bâtons, sceptres, baguettes

PM = Pétrification ou métamorphose

S = Souffles

So = Sorts

Déplacement

Les guerriers barbares ont une vitesse de déplacement de base de 15.

Les barbares sont aussi capables de porter des lourdes charges plus efficacement que les autres personnages. En utilisant la règle optionnelle de l'encombrement du Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*, le barbare gagne un bonus de +3 pour déterminer sa vitesse de déplacement quand il est encombré.



Par exemple, un guerrier barbare humain avec une Force de 18/56 qui est capable de porter une charge maximale de 152,5 kg aurait une vitesse de déplacement de 4.

Notez que la capacité du barbare à se déplacer plus rapidement quand il porte des charges lourdes ne lui donne pas un bonus à la quantité de poids qu'il peut porter.

Armures et armes

La Table 5 énumère les types d'armures disponibles pour le guerrier barbare avec les poids et les prix. Les prix sont seulement donnés en guise de référence ; les sociétés barbares utilisent rarement de l'argent (voir Chapitre 2). Un personnage qui utilise un bouclier reçoit un bonus de -1 à la classe d'armure (par exemple, une armure matelassée plus un bouclier donnent une CA de 7).

En général, les barbares utilisent uniquement des armures faites en pierre, en bois, en os ou en tout autre matériau rudimentaire similaire. Parce qu'ils n'ont pas le savoir pour créer des armes plus sophistiquées, comme les arbalètes ou les attrape-coquin, ils sont habituellement limités aux choix suivants :

Arc (court, flèche légère)
Bâton
Couteau
Dague
Épieu
Fléchette
Fronde (pierres uniquement)
Gourdin
Hache (hachette, haches d'armes et de jet)
Harpon
Javelot
Sarbacane (fléchette barbelée et aiguille)

Le MD peut rallonger cette liste avec n'importe lesquelles des nouvelles armes décrites dans le Chapitre 5. Il peut aussi interdire à un barbare d'utiliser des armes incompatibles avec son milieu culturel. Par exemple, un barbare peut venir d'une île éloignée où les sarbacanes n'ont jamais été développées. Un barbare arctique peut n'avoir aucune expérience avec les frondes. Voir le Chapitre 5 pour davantage de détails sur les restrictions et les variantes des armes.

Table 5 : Armures barbares

Type*	CA	Prix (po)	Poids (kg)
Armure matelassée	8	4	5
Armure de cuir	8	5	7,5
Armure de cuir cloutée	7	20	12,5
Cuirasse	6	15	15

* Voir le Chapitre 5 pour les descriptions des matériaux et la construction.

Quand un barbare change de niveau, il peut porter plus d'une attaque par round, comme cela est indiqué dans la Table 6.

Table 6 : Attaques par round

Niveau	Attaques/round
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13 +	2/round

Un barbare peut combattre avec deux armes en mêmes temps, du moment que la deuxième arme est plus petite et plus légère que l'arme principale. Il peut porter une attaque supplémentaire par round au-delà de la limite normale. Par exemple, un barbare du 13e niveau qui utilise une arme attaque deux fois par round. En brandissant deux armes, il peut porter trois attaques (deux avec l'arme principale, une avec l'arme secondaire). Quand il utilise deux armes en même temps, le barbare souffre de pénalités sur les jets d'attaque des deux armes, comme cela est indiqué à la Table 7.



Table 7 : Pénalités pour les attaques avec deux armes

Score de Dex	Pénalité pour l'arme principale	Pénalité pour la seconde arme
1	-8	-10
2	-6	-8
3	-5	-7
4	-4	-6
5	-3	-5
6-15	-2	-4
16	-1	-3
17-18	0	-2

Capacités physiques

Tous les guerriers barbares ont une aptitude spéciale pour bondir, sauter, protéger leur dos et grimper. Comme cela est indiqué aux Tables 8 et 9, ces caractéristiques s'améliorent quand le barbare change de niveau.

Bondir et sauter : Le guerrier barbare est doué pour bondir (saut horizontal) et sauter (verticalement). Pour faire un saut ou un bond avec élan, il doit avoir une course d'élan d'au moins 7 mètres en ligne droite ; moins que cela, le mieux qu'il puisse faire est un bond ou un saut sans élan. Ces types de sauts sont faits à partir d'une position stationnaire.

La Table 8 indique les distances horizontales (pour les bonds) et verticales (pour les sauts) pour les guerriers barbares des différents niveaux. Les distances sont exprimées en tranches de trente centimètres. Lancez le dé séparément pour chaque saut ou chaque bond.

Protection du dos : La Table 9 montre la chance que le guerrier barbare a de détecter une attaque par-derrière faite par n'importe quel personnage ou créature. Si le barbare réussit à détecter l'attaque, l'attaquant ne bénéficie pas des bonus spéciaux pour une attaque dans le dos. De plus, le barbare est autorisé à contre-attaquer immédiatement l'assaillant, même s'il a déjà attaqué à ce tour.

Exemple : Grog le barbare attaque un homme-lézard avec un gourdin pendant qu'un ogre essaie d'attaquer Grog par-derrière. Après avoir résolu son attaque sur l'homme-lézard, Grog fait un jet de protection du dos





et le réussit ; par conséquent, l'ogre ne reçoit aucun bonus d'attaque spécial. L'ogre fait une attaque normale contre Grog ; Grog est autorisé à contre-attaquer "gratuitement" contre l'ogre. Tout cela se passe dans le même round.

Grimper : Le guerrier barbare peut grimper sur des murs et d'autres surfaces — comprenant des saillies, des falaises et des arbres — sans l'aide d'outils. La Table 9 indique les chances de succès. Le talent fonctionne comme la compétence pour grimper du voleur.

Table 8 : Distance des bonds et des sauts

Niveau	Saut avec élan	Bond avec élan	Saut sans élan	Bond sans élan
1	3d6 +1	1d6	2d4	1d4
2	3d6 +2	1d6 +1	2d4 +1	1d4 +1
3	3d6 +3	1d6 +1	2d4 +1	1d4 +1
4	3d6 +4	1d6 +2	2d4 +2	1d4 +2
5	3d6 +5	1d6 +2	2d4 +2	1d4 +2
6	3d6 +6	1d6 +3	2d4 +3	1d4 +3
7	3d6 +7	1d6 +3	2d4 +3	1d4 +3
8	3d6 +8	1d6 +4	2d4 +4	1d4 +3
9	3d6 +9	1d6 +4	2d4 +4	1d4 +3
10	3d6 +10	1d6 +5	2d4 +5	1d4 +3
11	3d6 +11	1d6 +5	2d4 +5	1d4 +3
12	3d6 +12	1d6 +6	2d4 +6	1d4 +3
13	3d6 +13	1d6 +6	2d4 +6	1d4 +3
14	3d6 +14	1d6 +6	2d4 +7	1d4 +3
15	3d6 +15	1d6 +6	2d4 +7	1d4 +3
16 +	3d6 +16	1d6 +6	2d4 +8	1d4 +3

Toutes les distances sont en tranches de trente centimètres. Le MD doit se sentir libre d'inclure à ces compétences des ajustements basés sur l'encombrement du barbare ainsi que d'autres facteurs.

Table 9 : Chances de détection de dos et de grimper

Niveau	Détection de dos	Grimper
1	15 %	60 %
2	20 %	65 %
3	25 %	70 %
4	30 %	75 %
5	35 %	80 %
6	40 %	85 %
7	45 %	90 %
8	50 %	95 %*
9	55 %	95 %
10	60 %	95 %
11	65 %	95 %
12	70 %	95 %
13	75 %	95 %
14	80 %	95 %
15	85 %	95 %
16	90 %	95 %
17 +	95 %*	95 %

* Score de pourcentage maximal

Le chaman

Le chaman est un jeteur de sorts primitif qui attire les énergies magiques des esprits ancestraux, d'un panthéon unique de divinités, ou, comme un druide, ceux de la nature elle-même. Sa connaissance approfondie du surnaturel fait de lui non seulement un guérisseur et un devin hors pair mais aussi un combattant redoutable.

Conditions requises

La Table 10 dresse la liste des conditions requises pour un chaman. La Table 11 offre des scores de caractéristiques déterminés aléatoirement.



Table 10 : Conditions d'acceptation

Caractéristiques requises

Dextérité	9
Constitution	12
Sagesse	12

Pré-requis

Sagesse
Constitution

Races autorisées

Humain

Alignements autorisés*

Loyal bon
Loyal neutre
Neutre
Neutre bon
Chaotique bon

* À moins que le MD n'en décide autrement, les joueurs doivent choisir un de ces alignements pour les PJ chamans. Les PNJ peuvent avoir n'importe quel alignement.

Table 11 : Scores de caractéristiques pré-tirés du chaman

1d12	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
1	10	17	13	15	12	12
2	8	15	12	13	16	10
3	17	9	16	12	12	14
4	11	15	12	14	14	16
5	8	16	14	8	15	13
6	11	10	17	7	16	9
7	12	15	15	9	12	15
8	15	9	14	11	17	11
9	11	12	16	13	16	9
10	9	13	15	9	15	11
11	13	10	11	8	18	10
12	10	16	12	10	14	17

Progression de niveau

Les chamans reçoivent 1d10 points de vie par niveau jusqu'au 9e, puis 2 points de vie de plus pour chaque niveau supplémentaire. La Table 12 montre leur vitesse de progression et les scores de TAC0.

Notez ce que suit :

- Un chaman gagne un bonus de 10 % sur l'expérience gagnée si la Sagesse ou la Constitution sont toutes les deux de 16 ou plus.
- Un chaman avec un score de Constitution de 16 ou plus reçoit un bonus de 2 points de vie par dé de vie. Toutefois, ce bonus ne s'applique plus au 10e niveau et plus.

Table 12 : Niveaux d'expérience

Niveau	PX requis	Dés de vie (d10)	TAC0
1	0	1	20
2	1.500	2	20
3	3.000	3	20
4	6.000	4	18
5	13.000	5	18
6	27.500	6	18
7	55.000	7	16
8	110.000	8	16
9	225.000	9	16
10	450.000	9 +2	14
11	675.000	9 +4	14
12	900.000	9 +6	14
13	1.125.000	9 +8	12
14	1.350.000	9 +10	12
15	1.575.000	9 +12	12
16	1.800.000	9 +14	10
17	2.025.000	9 +16	10
18	2.250.000	9 +18	10
19	2.475.000	9 +20	8
20	2.700.000	9 +22	8



La Table 13 donne les unités de compétence du chaman et ses jets de sauvegarde par niveau.

Table 13 : Amélioration de niveau

	Comp.		Jets de sauvegarde				
Niveau	M	CD	PPMM	BSB	PM	S	So
1	2	4	10	4	13	16	15
2	2	4	10	14	13	16	15
3	2	5	10	14	13	1	15
4	3	5	9	13	12	15	14
5	3	5	9	13	12	15	14
6	3	6	9	13	12	15	14
7	3	6	7	11	20	13	12
8	4	6	7	11	10	13	12
9	4	7	7	11	10	13	12
10	4	7	6	10	9	12	11
11	4	7	6	10	9	12	11
12	5	8	6	10	9	12	11
13	5	8	5	8	9	11	10
14	5	8	5	8	9	11	10
15	5	9	5	8	9	11	10
16	6	9	4	8	7	10	9
17	6	9	4	8	7	10	9
18	6	10	4	8	7	10	9
19	6	10	2	6	5	8	7
20	7	10	2	6	5	8	7

Abréviations des compétences

M = Unités de compétences martiales

CD = Unités de compétences diverses

Abréviations des jets de sauvegarde

PPMM = Paralysie, poison ou mort magique

BSB = Bâtons, sceptres, baguettes

PM = Pétrification ou métamorphose

S = Souffles

So = Sorts

Déplacement

Les chamans ont une vitesse de déplacement de base de 15.

Ils sont aussi capables de porter des lourdes charges plus efficacement que les autres personnages. En utilisant la règle optionnelle de l'encombrement du Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*, le chaman gagne un bonus de +3 pour déterminer sa vitesse de déplacement quand il est encombré.

Par exemple, un chaman avec une Force de 16 qui est capable de porter une charge maximale de 97,5 kg aurait une vitesse de déplacement de 4.

Notez que la capacité du chaman à se déplacer plus rapidement quand il porte des charges lourdes ne lui donne pas un bonus à la quantité de poids qu'il peut porter.

Armures et armes

Les chamans portent les mêmes types d'armures que les guerriers barbares (Table 5). Ils sont restreints dans leur sélection d'armes comme l'est le clerc. Aucune arme tranchante ne peut être utilisée à moins que le chaman ne vénère une puissance qui autorise leur utilisation.

Avec la permission du MD, un chaman peut rendre un culte à une mythologie qui a des exigences d'armes spécifiques. Par exemple, une divinité de la nature peut exiger de ses clercs qu'ils utilisent des gourdins et des arcs ; une divinité de la guerre peut exiger des épieux et des haches.

À la différence des guerriers barbares, les chamans ne peuvent pas faire des attaques multiples dans le même round pas plus qu'ils ne peuvent attaquer avec deux armes au même moment.

Capacités physiques

Les chamans sont exceptionnellement doués pour bondir, sauter, protéger leur dos et grimper. Mais comme cela est indiqué aux Tables 14 et 15, ils ne sont pas aussi compétents que les guerriers barbares.



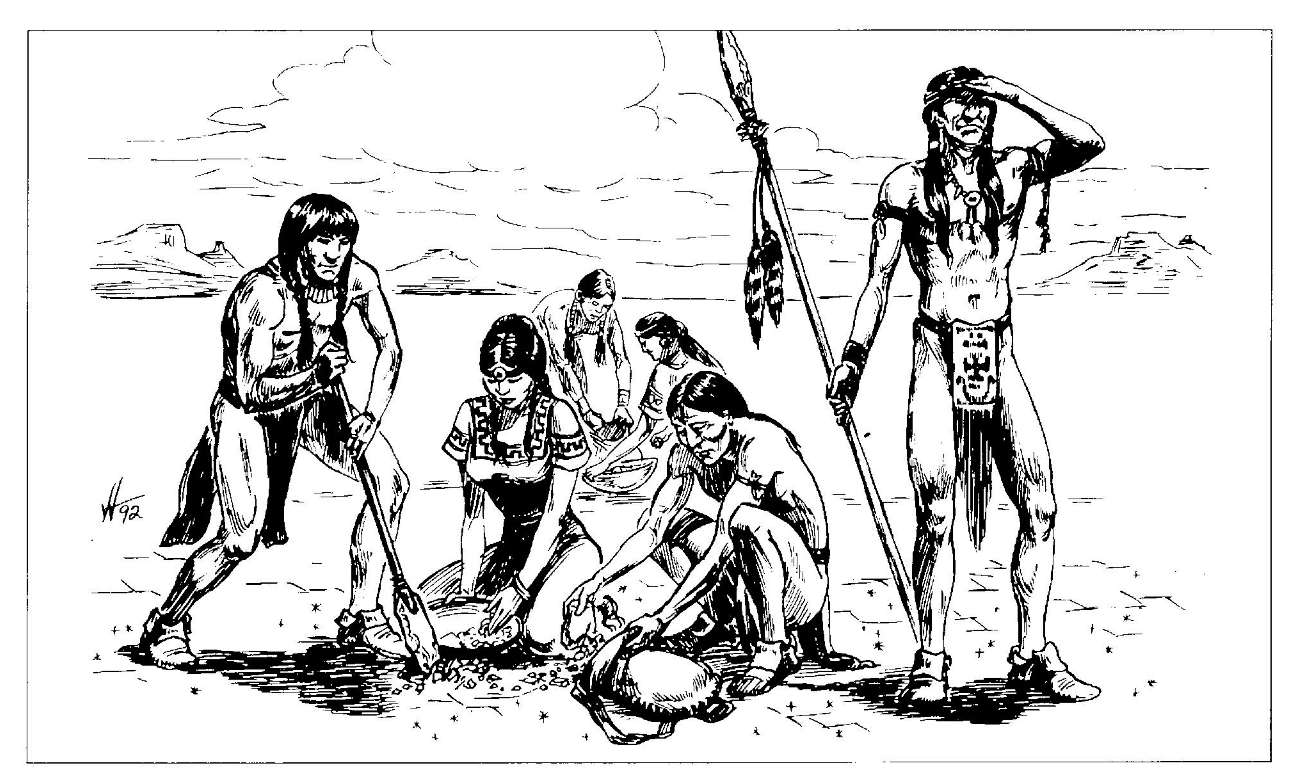


Table 14 : Distance des bonds et des sauts

Niveau	Saut avec élan	Bond avec élan	Saut sans élan	Bond sans élan
1	2d6 +1	1d3	1d6	1d3
2	2d6 +2	1d3 +1	1d6 +1	1d3
3	2d6 +3	1d3 +1	1d6 +1	1d3
4	2d6 +4	1d3 +2	1d6 +2	1d3 +1
5	2d6 +5	1d3 +2	1d6 +2	1d3 +1
6	2d6 +6	1d3 +3	1d6 +3	1d3 +2
7	2d6 +7	1d3 +3	1d6 +3	1d3 +2
8	2d6 +8	1d3 +4	1d6 +4	1d3 +2
9	2d6 +9	1d3 +4	1d6 +4	1d3 +2
10	2d6 +10	1d3 +5	1d6 +5	1d3 +2
11	2d6 +11	1d3 +5	1d6 +5	1d3 +2
12	2d6 +12	1d3 +6	1d6 +6	1d3 +2
13	2d6 +13	1d3 +6	1d6 +6	1d3 +2
14	2d6 +14	1d3 +6	1d6 +7	1d3 +2
15	2d6 +15	1d3 +6	1d6 +7	1d3 +2
16 +	2d6 +16	1d3 +6	1d6 +8	1d3 +2

Toutes les distances sont en tranches de trente centimètres. Le MD doit se sentir libre d'inclure à ces compétences des ajustements basés sur l'encombrement du barbare ainsi que d'autres facteurs.

Table 15 : Chances de détection de dos et de grimper

Niveau	Détection de dos	Grimper
1	5 %	30 %
2	9 %	35 %
3	13 %	40 %
4	17 %	46 %
5	21 %	52 %
6	25 %	58 %
7	29 %	64 %
8	34 %	71 %
9	39 %	78 %
10	44 %	85 %
11	49 %	92 %
12	54 %	95 %*
13	60 %	95 %
14	66 %	95 %
15	72 %	95 %
16	78 %	95 %
17	84 %	95 %
18	90 %	95 %
19 +	95 %*	95 %

* Score de pourcentage maximal



Sorts

Les chamans ont accès à un nombre limité de sphères. Si le MD autorise un chaman à adorer une mythologie spécifique, des limitations supplémentaires de sphères peuvent s'appliquer. Par exemple, une divinité de la nature peut autoriser un accès majeur au sphères animale et végétale. Quelques divinités peuvent autoriser des sorts normalement refusés aux chamans ; une divinité du feu peut offrir un accès majeur aux sphères du soleil et élémentaire mais refuser l'accès aux sphères de la nécromancie et du charme.

Accès majeur : Générale, Animale, Combat, Divination, Soin, Végétale

Accès mineur : Charme, Élémentaire, Nécromancie, Protection, Soleil, Climat

Table 16 : Table de progression de sorts des chamans

Niveau	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	2	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	3	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Utilisable seulement par les chamans avec une Sagesse de 17 ou plus.

** Utilisable seulement par les chamans avec une Sagesse de 18 ou plus.

Aucun accès : Astrale, Création, Garde, Conjuration

Les restrictions suivantes s'appliquent aussi :

- Les chamans n'obtiennent pas de sorts en bonus pour des scores élevés en Sagesse.
- Parce qu'ils ne peuvent pas écrire, les chamans ne peuvent pas utiliser des parchemins de clercs. Des limitations supplémentaires pour les objets magiques apparaissent dans le Chapitre 2.

Répulsion des morts-vivants

Généralement, les chamans n'ont pas de pouvoir sur les morts-vivants. Toutefois, si la tribu du chaman vénère une divinité du *Manuel Complet du Prêtre* qui permet à ses prêtres de repousser ou de commander à des morts-vivants, le chaman peut le faire mais avec une efficacité de deux niveaux de moins que le prêtre standard.

En outre, alors que le prêtre standard utilise un symbole sacré pour repousser les morts-vivants, le barbare doit concentrer son pouvoir sur un objet enchanté appelé talisman. Le Chapitre 2 donne des détails à propos des talismans barbares. Un chaman de niveau 1 ou 2 n'a aucune chance de repousser les créatures mortes-vivantes ; cependant, dès qu'il atteint le 3e niveau, il peut tenter de les repousser normalement.

Après que le mort-vivant a été sélectionné, le joueur lance 1d20 et consulte la colonne appropriée de la Table 17. Remarquez que les chamans repoussent les morts-vivants comme les clercs mais avec deux niveaux de moins. Un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué est un succès. Un "R" signifie que la tentative réussit automatiquement ; aucun jet n'est nécessaire. Un "D" signifie que le mort-vivant est détruit. Un tiret signifie que les chamans n'ont aucune chance de repousser ce type de mort-vivant.

S'il réussit, le chaman peut continuer de repousser les morts-vivants de ce type lors des rounds ultérieurs. Si la tentative de répulsion échoue, ce type de mort-vivant ne peut plus être repoussé par ce chaman pendant cette rencontre. Le chaman peut essayer de repousser une espèce différente de mort-vivant le round suivant.



Table 17 : Répulsion des morts-vivants

Type ou DV du mort-vivant	Niveau du chaman 3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14 +
Squelette/1 DV	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
Zombi	13	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*
Goule/2 DV	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D*
Ombre/3-4 DV	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
Nécrophage/5 DV	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
Blême	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T
Âme-en-peine/6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T
Momie/7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Spectre/8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Vampire/9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Fantôme/10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13
Liche/11 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16
Spécial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19

* 2d4 créatures supplémentaires de ce type sont repoussées

** Les morts-vivants spéciaux comprennent des créatures uniques, des morts-vivants à la volonté libre du Plan Négatif, des morts-vivants des Plans Extérieurs et certaines puissances majeures et mineures.

Région d'origine

Parce que les barbares vivent dans des sociétés isolées, ils ne connaissent presque rien du reste du monde. Un barbare qui a grandi dans la jungle peut n'avoir aucune idée de ce à quoi une montagne peut ressembler. Un barbare d'une société du désert peut n'avoir jamais vu une forêt. Quoiqu'un tel isolement accable le barbare de handicaps culturels et intellectuels, il favorise aussi une connaissance approfondie de son milieu d'habitat. Chaque fois qu'un barbare opère dans une zone similaire à sa patrie, il bénéficie automatiquement de quelques avantages spéciaux.

Définissons quelques termes.

La *patrie* se réfère à la zone spécifique du monde de campagne où le barbare a grandi. C'est un endroit, pas une description, habituellement désigné par un nom propre. Par exemple, un barbare, dans le monde des Royaumes Oubliés, peut avoir le Grand Glacier comme patrie. Celle d'un barbare du monde de DRAGONLANCE pourra être les Grandes Landes. Il n'est pas absolument nécessaire pour un barbare de choisir un nom pour sa patrie — il est possible qu'un barbare soit originaire d'une région si reculée qu'elle n'ait pas de nom — du moment que le MD connaisse sa localisation.

La *région d'origine* fait référence à la topographie et au climat de la patrie. C'est un terme descriptif, et non un nom propre, qui suggère à la fois le climat et la topographie. La région d'origine d'un barbare des Grandes Landes serait "marécages". La région d'origine d'un barbare du Grand Glacier serait "arctique". Chaque barbare doit avoir une région d'origine.

Le *monde extérieur* fait référence à toutes les autres parties du monde autres que la patrie du barbare. Pour un barbare du Grand Glacier, le monde extérieur comprend l'intégralité des Royaumes Oubliés excepté le Grand Glacier. Pour un barbare des Grandes Landes, il s'agit de toutes les parties de Krynn, exception faite des Grandes Landes.

Choisir une région d'origine

Choisissez une région d'origine à la création de votre guerrier barbare ou de votre chaman. Tous les choix sont sujets à l'approbation du MD. Une fois sélectionnée, la région d'origine ne change jamais.



En théorie, n'importe quelle combinaison de caractéristiques géographiques et climatiques peut servir de région d'origine. Pour des raisons de commodité, mieux vaut restreindre les choix à quelques catégories générales telles que le désert, l'arctique, la jungle, la forêt (régions boisées froides ou tempérées), les montagnes (hauts pics rocheux avec une végétation clairsemée), les collines (régions montagneuses qui peuvent ou non être forestières), les plaines et les marais. Le MD peut allonger cette liste avec tout type de région inhabituelle trouvée dans les mondes de campagne tel que l'aquatique (océans, rivières, côtes) ou le souterrain. Dans le décor de campagne de SPELLJAMMER, la région d'origine du barbare pourrait être l'espace !

Avec la permission du MD, les joueurs peuvent restreindre ces définitions pour les rendre plus précises. Une région d'origine forestière peut être une forêt tempérée (températures agréables, végétation luxuriante, grande variété d'animaux) ou une forêt froide (adjacente à une région polaire, températures presque glaciales, conifères, gibier peu abondant). Une région aquatique peut être d'eau douce ou d'eau salée tempérée. Pour la plupart des campagnes, une telle précision n'est pas nécessaire. Considérez qu'un barbare avec une région d'origine forestière est autant à l'aise dans divers environnements boisés.

Si une patrie est constituée de plusieurs zones géographiques contrastées, choisissez la dominante pour la région d'origine. Si un barbare est originaire d'un territoire montagneux constellé de quelques forêts, choisissez la montagne. S'il habite dans un marais bordé au nord par la jungle et au sud par une chaîne de collines, utilisez le marais.

Le choix d'une région d'origine est habituellement évident, particulièrement si le joueur a déjà à l'esprit les antécédents de son barbare, ou si le MD a établi les barbares dans un endroit particulier de son monde de campagne. Mais si vous n'êtes pas certain du type de région qui s'applique, prenez en considération ce qui suit.

Isolement. Les cultures barbares tendent à se développer dans des régions inaccessibles, que les étrangers trouvent difficiles ou impossibles à atteindre. Par conséquent, les barbares vivront probablement dans les hautes montagnes plutôt que dans les basses collines, dans les déserts torrides plutôt que dans les plaines luxuriantes, dans des jungles épaisses plutôt que dans des forêts touffues.

Espèces animales. Si vous avez réfléchi à la façon dont s'habille le barbare ou les matériaux qu'il utilise pour fabriquer des armes, vous devriez avoir une idée des animaux qui vivent dans sa patrie. Par exemple, s'il utilise des têtes de flèches en ivoire, il partage probablement son territoire avec des éléphants ou des morses. Faites une liste de quelques espèces qui vivent dans la patrie du barbare puis voyez si un terrain approprié apparaît de lui-même.

Sélection aléatoire. Si tout a échoué, vous pouvez sélectionner aléatoirement une région d'origine pour votre barbare en lançant 1d20 sur la Table 18. Remarquez que cette table reflète la probabilité des barbares à apparaître dans différentes régions plutôt que la répartition réelle de la géographie dans un monde de campagne typique.

Table 18 : Régions d'origine

1d20	Région d'origine
1	Arctique
2-3	Désert
4	Forêt froide
5-6	Forêt tempérée
7-8	Collines
9-12	Jungle
13-15	Montagne
16-17	Plaine
18	Marais
19	Inhabituelle (comme souterraine ou aquatique)
20	Choix du MD

Avantage des régions d'origine

Les guerriers barbares et les chamans bénéficient des avantages suivants quand ils opèrent dans leur région d'origine.

Survie. Un barbare est fondamentalement doué pour survivre dans les conditions extrêmes associées à sa région d'origine. En termes de jeu, il a automatiquement la compétence de survie dans sa région d'origine avec aucun coût en unités de compétence.

Dans des situations inhabituellement difficiles ou exigeantes, le MD peut demander un jet de survie (équivalent à un test d'Intelligence). Si le jet du barbare est inférieur ou égal à son Intelligence sur 1d20, il réussit dans ses efforts avec les résultats suivants :



- Il connaît les précautions fondamentales nécessaires pour survivre dans sa région d'origine. Un barbare du désert réalise que le meilleur moment pour trouver de l'eau est juste après l'aube, quand la rosée se collecte sous les feuilles des plantes et que les cris des oiseaux signalent les endroits des flaques. Un barbare de la jungle sait que deux petits feux valent mieux qu'un grand ; les petits feux sont plus faciles à contrôler et sont beaucoup moins enclins à se propager. Ce savoir ne garantit pas la survie du barbare ; il augmente simplement ses chances. Un MD qui n'est pas sûr si le barbare a un certain savoir de survie peut exiger un test de survie.
- Un test de survie réussit lui permet de trouver assez de nourriture pour lui permettre de se nourrir ainsi qu'un autre personnage, à condition qu'assez de nourriture soit disponible. Il peut faire un test distinct pour trouver assez d'eau pour le garder vivant de même qu'un autre compagnon, en considérant là encore que de l'eau est disponible. Il peut tenter chaque test une fois par jour.
- Par une observation minutieuse, il peut interpréter les subtils changements dans son environnement qui lui permettent d'anticiper les désastres naturels. Un barbare des plaines reconnaît le hurlement distinctif d'un loup qui précède un tremblement de terre. Un barbare des montagnes est conscient d'un éboulement imminent par la façon dont les cailloux dégringolent le long d'une pente. Le MD peut exiger un test de survie pour confirmer les observations du barbare.

Dissimulation. Un barbare a automatiquement la compétence de dissimulation (décrite dans le Chapitre 4) au sein de sa région d'origine ; aucune unité de compétence n'est requise.

Surprise. Un barbare peut se déplacer avec une telle discrétion dans sa région d'origine que les adversaires souffrent d'une pénalité de -2 à leur jet de surprise. Pour se déplacer discrètement, le barbare doit être seul, ou son groupe doit consister entièrement de barbares, d'elfes ou de petites-gens, aucun d'entre eux ne portant une armure de métal.

Pistage. Un barbare a automatiquement la compétence de pistage dans sa région d'origine. Cette compétence est décrite dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. Pour plus de détails au sujet des modificateurs de pistage et des tests d'identification, consultez *le Manuel Complet du Rôdeur*.

Connaissance des animaux. Un barbare a automatiquement cette compétence, décrite dans le *Manuel des Joueurs*, pour toutes les espèces originaires de sa région d'origine.

Limites à l'Intelligence et au Charisme

Bien qu'il n'y ait pas de maximum fixé pour les scores d'Intelligence et de Charisme du barbare, le MD peut souhaiter simuler ces limitations culturelles en imposant une pénalité de -2 à -6 (déterminée par le MD) à tous les tests d'Intelligence et de Charisme faits dans le monde extérieur. Le barbare utilise ses scores normaux pour les tests dans sa patrie.

Chapitre 2

Caractéristiques spéciales

Indépendamment de leurs antécédents et de leur culture, tous les barbares ont des qualités qui les distinguent des autres personnages. Dans ce chapitre, nous examinerons plus attentivement leur alignement, comment ils considèrent la magie et comment ils utilisent la monnaie. Nous étudierons quelques règles concernant le langage, les citadelles et les suivants. Enfin, nous discuterons de la façon dont les barbares réagissent face aux étrangers et comment ils utilisent leurs capacités physiques spéciales.

Alignement

Tout comme il le fait pour un étranger, l'alignement sert de compas moral au barbare en établissant des lignes directrices pour les décisions éthiques. Dans le monde extérieur, les alignements sont souvent définis en termes de lois et de gouvernement ; les personnages loyaux respectent les lois, le personnage mauvais les bafouent. Toutefois, les barbares n'ont pas de lois écrites ou de gouvernements formels. Ils maintiennent l'ordre grâce à la coutume, au consensus et aux caprices de leurs chefs. Par conséquent, les barbares définissent les alignements avec des standards différents.

La plupart des sociétés barbares partagent les mêmes concepts de base du bien et du mal. Les bonnes actions tendent à minimiser l'hostilité et à promouvoir le bien-être du groupe, défendre le faible, dire la vérité et soigner le malade sont les expressions universelles de la bonté. Les actions mauvaises tendent à promouvoir l'hostilité et à avantager l'individu aux dépens du groupe ; les actes de couardise intentionnels, le meurtre injustifié et la destruction gratuite sont les expressions universelles du mal.

Bien que les barbares s'accordent sur les principes généraux, des distinctions plus subtiles apparaissent d'une culture à l'autre. Ce qui constitue une action socialement acceptable au sein d'une société peut constituer un délit répréhensible dans une autre. Envisagez deux sociétés, la première qui reconnaît la propriété individuelle (chaque chasseur possède sa propre lance) et la seconde qui n'a pas la notion de propriété privée (tous les membres de la tribu possèdent toutes les lances). Les barbares de la première tribu considèrent le vol comme un acte mauvais. Cependant, les barbares de la seconde n'ont pas la notion du vol ; il n'y a rien d'immoral à prendre ce que vous voulez.

Dans le jeu, un barbare qui adhère aux restrictions morales de sa culture ne viole pas son alignement, même si ces restrictions vont à l'encontre des usages du monde extérieur. Un barbare loyal venant d'une culture sans notion de propriété privée peut se sentir parfaitement justifié à prendre une pomme dans la charrette d'un vendeur sans la payer. Il peut être puni par les représentants de l'ordre — ou être molesté par le vendeur — mais il n'a pas transgressé son alignement. Une fois qu'il arrivera à comprendre que dérober des pommes constitue un comportement inacceptable, il s'abstiendra de répéter le même délit. Toutefois, cette contrainte de fraîche date ne résulte pas d'une révision du code éthique, mais de son désir de rester hors des problèmes. Un barbare d'alignement bon tend à respecter les croyances d'autrui, aussi illogiques ou déconcertantes qu'elles puissent être.

Quand vous concevez un barbare, pensez un peu aux principes moraux inhérents à sa culture ; le Chapitre 6 vous en donne quelques idées. Avec l'aide du MD, décidez comment les principes du personnage se conforment à son alignement. Comment fait-il la distinction entre une action juste et injuste ? Comment entretient-il les rapports avec les chefs ? Reconnaît-il la propriété privée ? Considère-t-il certaines vies comme ayant plus de valeur que d'autres ? Quelles sont les situations où tuer est acceptable ? Comment ses croyances religieuses affectent-elles son attitude morale ?

Suivent les définitions des alignements pour une culture barbare typique. Vous pouvez les utiliser tels qu'ils sont fournis ou les ajuster pour que les barbares s'adaptent dans votre campagne. En guise d'illustration, les données entre parenthèses décrivent comment un barbare de cet alignement peut réagir quand sa tribu rivalise avec une tribu concurrente pour un champ de maïs en période de famine.

Loyal bon. Pour ce barbare, toute vie est précieuse. Tuer est acceptable uniquement pour la survie, l'autodéfense et en défense de la tribu. Il œuvre pour en faire bénéficier tout le groupe et il est le défenseur des membres les plus faibles. Il suit les ordres du chef de groupe, en supposant que le chef partage son attitude loyale. (Grog assiste son chef pour élaborer



un compromis avec le chef rival en recherchant une solution qui pourra bénéficier équitablement aux deux tribus.)

Loyal neutre. Ce barbare s'efforce de maintenir l'ordre en obéissant au chef de son groupe. L'alignement du chef est secondaire en importance face à son caractère décisif ; le personnage suit toutes les directives, sans considération pour leurs conséquences. Les ennemis du chef sont ses ennemis ; le chef, non le personnage, détermine la différence entre le vrai et le faux. (Si le chef décide que la tribu rivale peut se servir en maïs, Grog relaie la décision au chef rival. Si le chef décide d'incendier le champ, Grog ramasse du bois d'allumage.)

Loyal mauvais. Bien que faisant partie du groupe, ce barbare tente de s'avantager personnellement en intimidant les membres les plus faibles. Si l'opportunité se présente, il aide à renverser un chef très volontaire et prend cause pour un remplaçant plus docile. Il n'a pas un respect particulier pour la vie autre que la sienne. (Grog encourage son chef à organiser une attaque surprise contre la tribu rivale.)

Neutre bon. Ce barbare résiste aux contraintes du groupe, allant ici ou là au gré de son humeur. Il se fie à ses propres instincts plus qu'à ceux du chef, bien qu'il n'œuvrera pas activement pour renverser le chef, à moins que ce dernier ne devienne mauvais. Ses impulsions sont bonnes, ses sympathies vont plus vers les faibles que vers les figures d'autorité (Faisant fi des vœux de son chef, Grog se glisse subrepticement dans le champ pour voler du maïs pour son ami en mauvaise santé.)

Neutre strict. Bien que techniquement membre de son groupe, ce barbare a peu d'intérêt pour le bien-être de ses compagnons. Sa loyauté envers son chef est au mieux provisoire ; il a tendance à s'allier avec ceux de moindre pouvoir et d'influence. Ses opinions sont rarement recherchées et offertes. (Grog attend que le conflit s'éteigne, puis finit par s'allier avec ceux qui n'auront pas eu leur part de maïs.)

Neutre mauvais. Ce barbare ne fait attention qu'à lui, et reste avec son groupe aussi longtemps que cela l'arrange, pas plus. Il s'associe essentiellement avec le fort et le puissant et se délecte de la mort de ses ennemis. Il est égoïste, indigne de confiance et rusé. (Au cœur de la nuit, Grog pénètre dans le champ et vole autant de maïs qu'il peut en porter, cachant l'excédent pour le manger plus tard.)

Chaotique bon. Indépendant et impulsif, ce barbare reconnaît rarement l'autorité d'un chef et prend ses propres décisions quant à la convenance de chaque action. Bien que beaucoup le considèrent comme peu fiable, il se donne du mal pour aider les nécessiteux et protéger les sans-défense. Ses actions sont pour lui parfaitement fondées, bien que leur logique puisse échapper à ses compagnons. (Grog décide pour lui que la tribu ennemie est mauvaise. Agissant de son propre chef, il rallie ses amis et ses camarades pour une incursion nocturne et revendique ensuite ce champ pour lui et ses alliés.)

Chaotique neutre. Ce barbare résiste aux contraintes de n'importe quel groupe ; en effet, peu de groupes le voudraient comme membre. Peu fiable, agissant apparemment de façon aléatoire, son comportement erratique est dépourvu de logique ou de structure. Il peut demander à un compagnon de l'aider à combattre des ogres pendant le jour puis accuser le même compagnon de lui voler de la nourriture pendant le jour. (Grog met le feu au champ de maïs, privant ainsi les deux tribus de nourriture, lui compris.)

Chaotique mauvais. Ce barbare semble être dépourvu de tout principe moral, se délectant de la mort et de la destruction. Il assimile la compassion à la faiblesse, la brutalité à la force. Il prend ce qu'il veut par la force, tuant quiconque se met sur son chemin. (Grog massacre autant des deux tribus qu'il peut, chasse les survivants puis s'installe dans le champ pour se gaver de maïs.)

Magie

Le barbare divise la magie en deux catégories. La première, la magie natale, comprend les sorts communs à son territoire natal. En termes de jeu, cette catégorie renferme les sorts de clercs de bas niveaux des sphères accessibles aux barbares, les objets qui imitent les effets de ces sorts et les objets magiques spéciaux décrits dans le Chapitre 5 de ce livre. La seconde catégorie, la magie du monde extérieur, comprend les sorts et les objets magiques utilisés partout ailleurs dans le monde. Cette catégorie inclut les sorts de clercs de haut niveau interdits aux barbares, tous les sorts de magiciens et les objets qui imitent les effets de ces sorts.



Les barbares voient la magie de leur patrie comme une force puissante, inexplicable et mystérieuse, plus comme le feu ou la foudre. Une flamme améliore on ne sait comment le goût de la viande ; une potion d'herbes donne pour une raison ou une autre la faculté de voler comme un oiseau. Un éclair peut fendre un arbre ; un geste peut relever un cadavre. La magie des magiciens est considérée comme un terrifiant présage, et même la magie des prêtres est suspecte. Les chamans sont respectés pour leurs pouvoirs et principalement craints.

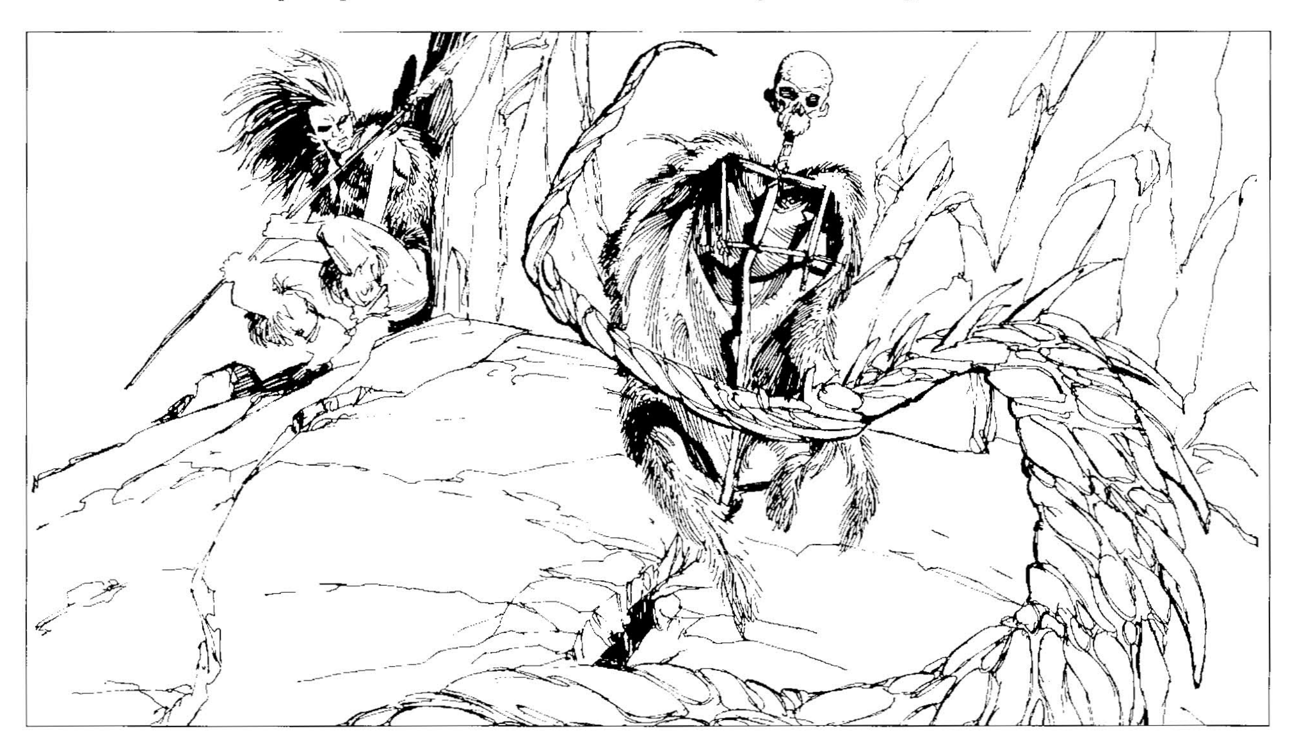
Les barbares reconnaissent que certaines personnes ont une aptitude innée pour manipuler les forces de la magie. Tout autant qu'une certaine puisse être douée pour pêcher, sa voisine peut avoir le talent pour prédire le futur. Enfants, deux frères peuvent montrer une affinité pour les chevaux ; adultes, le premier peut être doué pour les monter, le second pour leur parler.

Les jeteurs de sorts talentueux atteignent souvent des positions de pouvoir et de respect, en devenant hommes-médecines, conseillers et augures. Mais même les prêtres les plus vénérés se tiennent à l'écart du reste de la tribu, inspirant une crainte révérencielle voire la peur parmi leurs semblables. Peu souhaitent s'associer avec quelqu'un qui communie avec les cadavres. Encore moins nombreux seront ceux qui se frotteront à un homme qui peut provoquer la cécité par simple contact.

Bien que quelques barbares puissent ne pas se sentir à l'aise avec la magie de leur patrie, ils l'acceptent comme élément du monde naturel. Par contre, la magie du monde extérieur est considérée comme corrompue et contre nature. Bien qu'un barbare ne puisse jamais utiliser une épée d'acier, il peut arriver à comprendre sa finalité comme arme de combat ; après tout, il utilise lui-même des objets similaires. Mais rien dans ses antécédents ne le prépare à un homme qui peut changer de l'eau en poussière ou qui lance des boules de feu du bout des doigts. Un barbare voit les jeteurs de sorts du monde extérieur comme des entités surnaturelles devant être examinées minutieusement et évitées, et éventuellement détruites.

Prêtres et magiciens du monde extérieur

Voici comment un barbare peut interagir avec divers prêtres et magiciens du monde extérieur.





Compagnons. Un barbare reste prudent envers tous les personnages-joueurs qui utilisent la magie au sein de son groupe d'aventuriers, quels que soient leurs alignements ou leurs personnalités. Qu'importe si un PJ magicien est intervenu en sa faveur ou a même sauvé sa vie, un barbare a du mal à se lier d'amitié avec quelqu'un qui exerce dans les forces surnaturelles. Pas plus qu'un barbare ne devient complètement à l'aise avec des démonstrations de magie du monde extérieur. Toutes les fois qu'un PJ magicien lance un *éclair* ou une *boule de feu*, le barbare peut hurler de terreur ou plonger à couvert. Quand un compagnon mage se téléporte ou se métamorphose, le barbare peut se sentir obligé de se rouler dans la poussière pour faire disparaître toutes les émanations corruptrices ou d'exécuter une danse rituelle pour s'excuser auprès de ses dieux d'avoir été témoin d'un tel acte.

Bien qu'un barbare résiste à leurs gestes d'amitié, avec le temps il peut apprendre à tolérer ses compagnons magiciens. Il n'insistera plus pour dormir sur la rive opposée de la rivière, juste au cas où le mage se change spontanément en loup durant la nuit. Pas plus qu'il n'enterrera les reliefs des repas d'un mage, craignant que les os de lapin et les peaux de bananes ne s'animent et le pourchassent. Et malgré le fait qu'il sollicite rarement l'assistance d'un magicien, il peut marmonner un remerciement pour une *vaporisation prismatique* qui le sauve d'un tigre affamé.

Personnages non-joueurs. Un barbare réagit à l'encontre des personnages-non-joueurs jeteurs de sorts avec prudence et circonspection. Il garde ses distances avec un magicien inconnu, en regardant comment ce dernier interagit avec les autres membres du groupe. Un mage ouvert et amical qui assure le groupe de ses attentions bienveillantes rendra le barbare moins inquiet. Le barbare consacre alors son attention à d'autres sujets — trouver de la nourriture, étudier les arbres, humer l'air pour des odeurs intéressantes — tout en gardant un œil sur le mage.

Un magicien qui insiste sur des démonstrations ostentatoires de magie — utiliser des *lumières dansantes* pour effaroucher un sale corbeau ou léviter pour cueillir une orange sur une haute branche — gagnera probablement l'animosité du barbare. Pas plus qu'un barbare ne pourra se montrer chaleureux envers un magicien qui s'habille étrangement (amples robes dorées, un capuchon noir qui masque son visage), qui s'associe à des familiers inhabituels (corbeau géant, rat albinos) ou qui lance des sorts dans un style mélodramatique (lever ses bras au-dessus de la tête et hurler quand on lance une *chaîne d'éclairs*, faire de grands gestes circulaires avec ses mains et siffler comme un serpent quand on lance une *flèche enflammée*). Confronté à un tel jeteur de sorts, le barbare garde son arme à la main et ses yeux plissés, prêt à frapper. À la première réaction suspecte (un compagnon PJ recule instinctivement quand le mage conjure une *monture fantôme*), le barbare peut bondir à l'attaque. Les amis de ce dernier peuvent aussi avoir à intervenir pour l'empêcher de fracasser le crâne du mage.

En combat, un barbare d'alignement bon choisit habituellement un jeteur de sorts mauvais comme cible principale. Il ne combat pas imprudemment — un barbare de 1er niveau n'est pas assez idiot pour se battre contre un magicien du 15e niveau — mais concentre ses attaques sur un mage ennemi qu'il croit avoir une chance raisonnable de vaincre.

Objets magiques

Dans la majorité des cas, les barbares utilisent seulement les objets magiques dérivés de matériaux naturels, tels le bois, la pierre et les produits animaux. De plus, ces objets doivent se rapprocher des effets des sorts de prêtre de bas niveau (des sphères disponibles pour les barbares) ou s'apparenter à la patrie du barbare. Par exemple, une *potion de soins* est acceptable car ses effets sont similaires au sort de *soins des blessures légères*. Un barbare peut utiliser un *anneau de nage* car il offre les capacités d'un poisson, une créature familière.

Un barbare ne peut pas utiliser les objets magiques normalement interdits aux membres de sa classe de personnage apparentée ; un guerrier barbare ne peut pas utiliser des objets interdits aux guerriers standards et un chaman ne peut pas utiliser des objets interdits aux clercs standards. Il évite aussi les objets métalliques (*bandes de Bilarro*) ainsi que les objets dérivés d'inventions du monde extérieur (*brasero somnifère, balais volant, jeu d'illusion*).

Le MD doit décider de l'acceptabilité des objets magiques au cas par cas. En cas de doute, il doit



fonder sa décision sur la forme physique de l'objet plutôt que sur ses effets magiques ; un *sceptre de séduction* peut être accepté s'il est fait d'os, mais pas s'il est fait en acier. Voici quelques lignes directrices.

Potions. Parce qu'elles peuvent être mélangées avec des herbes, des minéraux et d'autres matériaux trouvés dans les environnements éloignés, les potions sont parmi les objets magiques les plus communs utilisés par les barbares. Généralement, tous les philtres, les potions et huiles énumérés dans le *Guide du Maître* peuvent être utilisés par les barbares. Mais les restrictions culturelles s'appliquent toujours ; un barbare n'aurait pas beaucoup l'usage d'une *huile antiacides* si les acides sont inconnus dans sa culture. Un barbare peut hésiter devant un récipient fait d'une matière du monde extérieur, comme le verre et le cristal, mais cela ne l'empêche pas habituellement d'en goûter le contenu.

Parchemins, manuels et traités. Parce que les barbares ne savent par lire, tous les objets magiques dont les effets dépendent de la compréhension des mots écrits sont interdits.

Joaillerie. Les barbares évitent les anneaux, les colliers, les amulettes et autres joailleries magiques fabriquées principalement en métal. Une pièce particulière peut être utilisée si elle est faite de matériaux naturels (pierre, os, bois, etc.). Et si le barbare vient d'une culture où la joaillerie artisanale est fréquente. Par exemple, si les artisans de sa patrie sculptent les défenses d'éléphants ou de morses en décoration, un *anneau d'amitié avec les animaux* peut être accepté.

Gemmes. Les gemmes magiques sont généralement acceptées, exception faite de celles avec des montures métalliques criardes et des décorations élaborées. Beaucoup de barbares utilisent une *perle des sirènes* ou une *perle de sagesse* sans inconvénient.

Sceptres, bâtons, baguettes. Les sceptres et les bâtons sont généralement acceptés s'ils sont faits de bois, d'ivoire ou d'os. Un barbare rechigne à utiliser un sceptre d'acier ou un bâton garni d'acier. En raison de leur étroite association avec les magiciens, les baguettes sont habituellement évitées.

Vêtements. Beaucoup de barbares utilisent seulement des vêtements magiques qui ressemblent aux vêtements qu'ils portent habituellement. Un barbare accoutumé aux pieds nus refuse les bottes, magiques ou autres. Il peut cependant revêtir une *cape de la raie manta* si la raie manta est originaire de sa patrie et si la cape est faite avec des matériaux familiers.

Armes et armures. Un barbare évite généralement les armes et les armures faites en métal. Mêmes les armes magiques faites avec des matériaux naturels — comme un *gourdin +1* en bois ou une *dague +2* en os — sont hautement suspectes. Pour qu'un barbare abandonne une arme ordinaire en faveur de sa contrepartie magique, des circonstances spéciales sont habituellement requises. Par exemple :

- Il découvre un *épieu +1* en bois dans une caverne abandonnée. Un éclair foudroie un arbre au-dehors. Il interprète l'éclair comme un présage selon lequel il doit ramasser l'arme.
- Un aîné bien-aimé, agonisant des blessures d'une bataille, lui lègue sa *hache de projection* en pierre.
- En rêve, son dieu lui révèle l'endroit où se trouve une *flèche tueuse de mages*.

Objets indésirables

Si un barbare trouve par hasard un objet dont il ne veut pas, il a plusieurs options ;

Il l'abandonne. Il passe, l'ignore ou feint l'indifférence. Les autres peuvent en faire ce qu'ils veulent.

Il le donne. Il peut transmettre l'objet à un ami ou à un étranger. Il peut le vendre pour de la nourriture. Mais si le barbare considère l'objet comme étant détestable ou profane — par exemple si c'est un objet métallique qui reproduit un sort de magicien (comme une *baguette de projectiles magiques*) ou qui a été en la possession d'un mage mauvais — il peut insister pour qu'on le détruise.

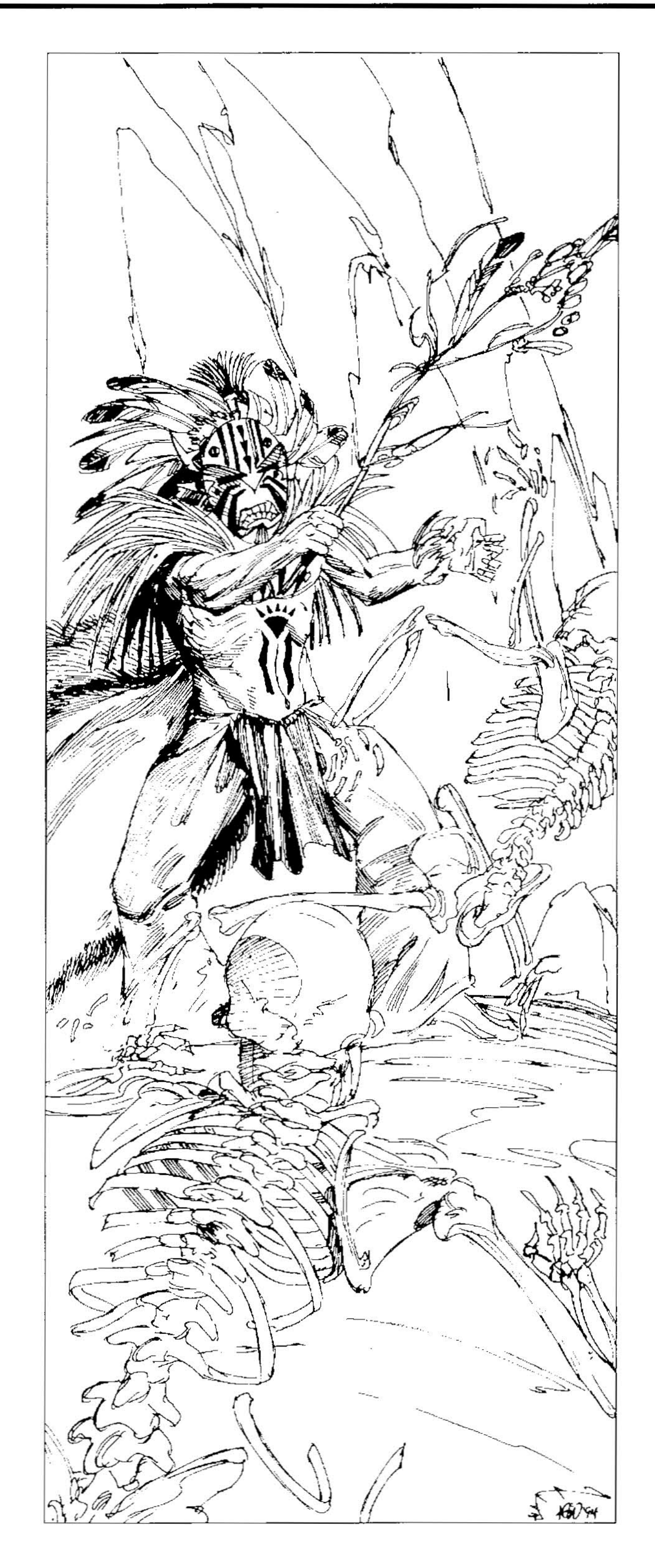
Il s'en débarrasse. Poussé par sa conviction que la magie du monde extérieur est fondamentalement immorale, il peut décider de rendre service au monde et de le détruire. Il peut démolir physiquement l'objet (briser une flèche magique en deux, brûler un parchemin, briser une *boule de cristal* avec un rocher). Ou il peut s'en débarrasser dans un endroit inaccessible (lâcher un *miroir d'emprisonnement* d'en haut d'une falaise, lancer une *épée +1* dans une crevasse ou glisser une *gemme de vision* dans la gueule d'un dragon somnolent).



Motivation

Le MD et les joueurs doivent garder à l'esprit que l'aversion du barbare envers la magie du monde extérieur n'est pas une exigence rigide, mais une tendance générale. Pour encourager une bonne interprétation en jeu, envisagez d'appliquer quelques-unes ou l'ensemble des règles suivantes.

- Un barbare ne gagne pas de points d'expérience par l'acquisition ou l'utilisation d'objets magiques du monde extérieur.
- Un barbare gagne les points d'expérience normaux s'il détruit un objet magique du monde extérieur au lieu de le garder. Par exemple, un barbare gagne 5.000 PX s'il lance une *baguette de paralysie* dans l'océan. Le MD peut refuser d'allouer cette récompense si l'objet appartient à un compagnon PJ ou à un PNJ d'alignement bon.
- Un barbare gagne 150 % du montant normal des points d'expérience s'il tue un prêtre ou un sorcier mauvais (si un magicien mauvais a une valeur en PX de 2.000, un barbare gagne 3.000 PX pour l'avoir tué).
- Le MD offre un bonus de 200 PX par séance si le joueur a interprété son barbare comme étant exceptionnellement superstitieux et méfiant envers la magie (le barbare plonge à couvert quand un magicien invoque une *vapeur colorée* ; il essaie de convaincre un PJ clerc du monde extérieur de ne pas utiliser des sorts de haut niveau ; il refuse d'entrer dans le château d'un mage amical jusqu'à ce qu'il ait prié les esprits de ses ancêtres pour une protection).



Le talisman

Comme cela est détaillé dans le Chapitre 1, un chaman repousse les morts-vivants avec l'aide d'un objet enchanté appelé *talisman*. Il l'utilise pour concentrer les énergies de sa foi pour terrifier les morts-vivants ou les détruire sur le coup.

Un chaman reçoit son talisman au 1[er] niveau en tant qu'élément de la procédure de création du personnage. Ce talisman initial est gratuit. Ce peut être l'héritage d'un aîné, un don des dieux ou un droit quand le personnage devient adolescent.

Le joueur peut choisir un talisman particulier, ou le MD peut en recommander un. Le talisman doit



être assez petit pour tenir en main et assez léger pour être porté. Il doit aussi être fabriqué avec des matériaux disponibles dans la patrie du barbare. Un barbare de la jungle peut utiliser un talisman fait de lianes et d'écorces ; un barbare arctique peut utiliser de la peau de phoque et des griffes d'ours polaire. Voici quelques suggestions :

- Une maracas, construite à partir d'une gourde creuse, d'une carapace de tortue ou d'une sphère d'argile, remplie de cailloux, de graines ou de dents.
- Un os gravé de symboles ou de motifs, coloré avec des teintures végétales.
- Un morceau de minerai qui a été usé jusqu'à formé l'image rudimentaire d'un visage humain.
- Un sceptre de bois sculpté de totems qui représentent divers animaux, personnes et divinités.
- Une bourse remplie d'herbes sacrées.
- Le crâne d'un petit animal — un singe, une chauve-souris, un coq monté sur une baguette. La mâchoire peut être mobile de façon à cliqueter quand la baguette est agitée.
- Un vrombisseur qui consiste en un éclat de bois attaché à un long morceau de boyau. Quand on le fait tournoyer, il génère un vrombissement bas et perçant.

Dès qu'un joueur choisit un talisman pour son barbare, il ne pourra jamais en changer. Un talisman fonctionne seulement pour son propriétaire. Si deux barbares arrivent à utiliser des vrombisseurs comme talismans, le vrombisseur du premier barbare ne fonctionnera pas avec le second.

Remplacement du talisman

Si un talisman est perdu, endommagé ou détruit, le barbare ne peut plus repousser les morts-vivants jusqu'à ce qu'il en obtienne un en remplacement. Pour commencer la procédure de remplacement, il doit localiser un ou plusieurs morts-vivants dont le total des dés de vie est supérieur ou égal à la moitié de son niveau, arrondi au supérieur. Par exemple, un barbare du 3e niveau doit trouver un ou plusieurs morts-vivants dont le total des dés de vie est au moins de 2 (comme un zombi de 2 DV ou deux squelettes de 1 DV). Un barbare du 8e niveau doit trouver une valeur de 4 DV de morts-vivants (par exemple, un blême de 4 DV ou quatre squelettes de 1 DV).

Le barbare doit alors affronter seul les morts-vivants en combat. S'il les vainc, il récupère d'eux un morceau d'étoffe ou une relique corporelle (une poignée de poussière de momie, une phalange de squelette, un bout de tissu d'une goule). S'il triomphe de plus d'un mort-vivant, la relique d'un seul adversaire suffira. S'il n'y a pas de relique physique disponible, il peut la remplacer par tout objet que le mort-vivant a touché pendant le combat (une touffe d'herbe que le vampire a piétinée, une branche d'arbre qu'une âme-en-peine a traversée).

Une fois qu'il a obtenu la relique, le barbare s'adresse à un chaman de sa patrie et l'implore pour un nouveau talisman. Le chaman doit être d'un niveau supérieur ou égal à celui du demandeur. Si un chaman de la patrie n'est pas disponible, un clerc du monde extérieur peut y être substitué ; toutefois, le substitut doit être familiarisé avec les coutumes de la patrie du chaman et doit être un natif de la région d'origine du demandeur.

Le demandeur explique alors au chaman de la patrie (ou au substitut) comment et pourquoi il a perdu son talisman. Ce dernier décide (c'est-à-dire le MD décide) si le demandeur mérite un remplacement. Si le demandeur a perdu le talisman au combat (son vrombisseur qui tombe en morceaux pendant qu'il défend son ami contre une armée de squelettes) ou à cause d'un événement où il est hors de cause (une maracas en carapace de tortue qui se fendille et qui se désagrège après des années d'utilisation), le chaman de la patrie approuvera probablement le remplacement. Si le talisman a été perdu à cause d'une négligence (un singe a filé avec une baguette-totem pendant que le barbare dormait) ou à cause d'un mauvais emploi (la baguette-totem s'est cassée net quand le barbare l'a utilisée comme une pelle), le chaman refusera probablement de le remplacer. Le chaman de la patrie peut changer d'avis et approuver le remplacement si le demandeur réussit une quête (comme vaincre un monstre qui menace la patrie) ou après qu'une certaine période de temps s'est écoulée (allant de quelques mois à quelques années).

Si le remplacement est accordé, le clerc accepte la relique du mort-vivant vaincu, puis il réunit les



composants nécessaires pour fabriquer un nouveau talisman, de forme identique à l'original. Le clerc assemble méticuleusement le talisman puis l'enterre dans un trou peu profond avec la relique du mort-vivant. Pendant une heure chaque jour des 1d4 semaines suivantes, il prie, danse et chante sur le trou. À la fin de cette période, il déterre le talisman et le présente au demandeur, l'avertissant d'en prendre soin.

Argent

Les pièces de métal — cuivre, argent, électrum, or et platine — sont inconnues dans les sociétés barbares. Dans beaucoup de régions reculées du monde, ces métaux ne sont pas disponibles. Là où les minerais existent, les barbares n'ont pas la technologie pour produire le métal et fabriquer les pièces.

Néanmoins, la plupart des sociétés barbares se lancent dans le commerce, bien que sur une échelle limitée. Souvent, elles emploient un standard d'échange pour évaluer la valeur des biens et faciliter les transactions. Alors que les pièces d'or sont le standard accepté dans la majorité des économies du monde extérieur, une économie barbare peut être basée sur des peaux d'animaux, des morceaux de sel ou sur le travail physique.

Ce qui suit sont les systèmes économiques typiques des cultures barbares. Les avantages et les inconvénients de chaque système y sont exposés, avec les conséquences probables quand un barbare tente d'utiliser ce système dans le monde extérieur.

Troc simple

Dans ce système les barbares échangent des objets fabriqués artisanalement, récoltés et découverts quand le besoin s'en fait sentir. Un individu avec un excédent de myrtilles peut en échanger à son voisin contre un épieu. Une douzaine de pommes peuvent être échangées contre un poulet, une hache en pierre troquée contre un radeau. La valeur d'un objet fluctue en fonction de sa disponibilité. En été, quand les arbres sont chargés de fruits, une pomme ne vaut essentiellement rien. Mais en hiver, quand le fruit est rare, une pomme peut valoir une couverture ou un arc court. Pendant une sécheresse, la denrée qui peut avoir le plus de valeur peut être l'eau douce.

Avantages. Les transactions sont honnêtes et simples. En supposant la disponibilité des ressources, un barbare peut habituellement trouver ou fabriquer un objet dont quelqu'un d'autre a besoin. Le troc simple prospère là où le peuple n'a pas de grands besoins ni n'exige beaucoup de biens.

Inconvénients. Un barbare peut être bloqué avec un excédent de produits s'il ne peut pas trouver des marchands intéressés. Les fleurs doivent être échangées avant qu'elles ne fanent, les fruits avant qu'ils ne se gâtent. Un barbare qui échange un cheval contre un coquillage cramoisi rare peut voir la valeur de son trésor s'évaporer si des centaines de ces coquillages sont brusquement rejetés sur la côte.

Conséquences dans le monde extérieur. Un barbare peut échanger des produits de sa patrie avec tout étranger intéressé par eux. L'échange doit concerner des marchandises de valeur équivalente, négociées à la hausse ou à la baisse, selon ce que dicte la situation. Utilisez la liste des prix du Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour déterminer la valeur des objets communs. Par exemple, un barbare peut échanger deux livres de sel (valant 1 pa la livre) à un marchand du monde extérieur contre deux livres de raisins secs (valant 1 pa la livre). Il peut échanger un cheval de selle (75 po) contre un taureau (20 po), un veau (5 po) et deux chiens de garde (25 po chacun). Si les valeurs ne sont pas équivalentes, et que le barbare veut quand même faire l'échange, arrondissez les valeurs en faveur du marchand étranger (une couverture évaluée à 5 pa coûtera au barbare deux flèches valant 4 pa chacune).

Les valeurs peuvent être arrondies en faveur du barbare s'il intimide ou impressionne le marchand du monde extérieur (ainsi déterminé par le MD) ou si le marchand veut absolument conclure l'affaire. La compétence de troc (voir Chapitre 4) peut aussi aider le barbare à faire une bonne affaire.

Les objets fabriqués à la main dans les cultures barbares valent rarement plus de la moitié de leur valeur standard. Un arc court du monde extérieur a une valeur de 30 po mais un arc court barbare ne vaudra probablement pas plus de 15 po. Toutefois, si un objet barbare est bien réalisé (un bol en argile peint de façon complexe), fait en matériaux rares (un canoë revêtu de peaux de visons) ou recherché par les collectionneurs (un masque de cérémonie), il peut valoir plusieurs fois son équivalent du monde extérieur.



Troc de produits animaux

Version plus raffinée du troc simple, ce système utilise les produits animaux — fourrures, peaux, dents, plumes, viande — comme moyen d'échange. Un fagot de petit bois peut valoir une peau d'écureuil ou deux carcasses de lapins. La fourrure d'un loup peut être échangée contre une lance, une plume d'autruche contre une couverture, deux dents de requin contre un régime de bananes. Les valeurs ont tendance a être mesurées en termes de produits animaux, même si ces derniers ne sont pas réellement échangés. Dans un village où les peaux de ratons laveurs sont échangées, un mari peut fièrement annoncer à sa femme qu'il a cueilli "une peau de fraises".

Avantages. Bien qu'il n'y ait pas de moyens d'échange universel parmi les barbares, les produits animaux s'en rapprochent. La viande est un régime alimentaire de base. Presque chaque barbare utilise des peaux et des fourrures pour les vêtements, les couvertures et les abris. Les produits les moins pratiques — plumes, dents et griffes — ont de la valeur comme décorations. Et les animaux peuvent être trouvés partout, même dans le monde extérieur.

Inconvénients. La disponibilité d'un animal peut dépendre des saisons. Les ours hibernent durant l'hiver ; les oiseaux peuvent migrer pour de lointaines contrées de nidification au printemps. La viande peut s'avarier et les peaux non traitées peuvent pourrir.

Conséquences dans le monde extérieur. Quand vous troquez avec des produits animaux, utilisez les mêmes indications que celles du système de troc simple décrit ci-dessus. L'appendice de cet ouvrage dresse la liste des valeurs des produits animaux communément échangés. Dans beaucoup de mondes de campagne, un barbare reçoit la valeur entière des produits — c'est-à-dire qu'une peau d'ours noir vaut toujours 6 po, une défense d'éléphant 300 po — bien que ces valeurs puissent fluctuer d'une région à l'autre, au choix du MD.

Échange de services

Quelques sociétés troquent avec des services personnels plutôt qu'avec des biens. Un barbare "paie" un objet désiré par un acte de travail physique. Une femme peut offrir d'aider sa voisine à porter des pierres pour construire un nouvel abri en échange d'une carcasse de cerf. Si un homme veut l'une des haches de sa sœur, il peut offrir de lui préparer ses repas pendant une semaine. Un guerrier qui tue l'ennemi d'un chaman peut être indemnisé avec un sort de *communication avec les morts* pour qu'il puisse converser avec sa femme décédée.

Avantages. Un barbare a seulement besoin d'un corps sain et de bonne volonté au travail pour utiliser ce système. Les sociétés barbares et celles du monde extérieur ont le même besoin de travailleurs.

Inconvénients. Le système favorise les forts et les compétents au détriment des faibles et des inexpérimentés. Les anciens, les malades et les mutilés doivent compter sur la générosité des autres pour obtenir des biens. Les marchands du monde extérieur peuvent ne pas accepter le travail comme paiement.

Conséquences dans le monde extérieur. Les travailleurs non qualifiés — les cantonniers, les terrassiers, les désherbeurs — ne gagnent pas plus de 1-2 pa par jour dans le monde extérieur (payés en nourriture ou en autres biens). Un barbare avec une qualification modeste, comme écorcheur d'animaux, peut gagner 2-5 pa par jour en nature. Les travaux dangereux — chasseur, guerrier, garde du corps — rapportent autant que possible 1 po par jour, selon le risque encouru.

Monnaie rudimentaire

Comme alternative au troc pur, quelques sociétés barbares avancées ont expérimenté une monnaie rudimentaire. La monnaie peut prendre n'importe quelle forme que la société s'accorde à accepter comme moyen de paiement pour les services ou les biens. Voici quelques exemples :

- *Disques de pierre.* La taille du disque détermine sa valeur, mais tous ont tendance à être grands et encombrants pour prévenir le vol. Un disque moyen, qui permet d'acheter la carcasse d'une belette ou un pagne, peut mesurer 0,9 à 1,2 mètres de diamètre. Il peut falloir un disque aussi grand qu'un homme pour acheter un canoë ou un cheval. Plutôt que de transporter leur argent, les barbares le font rouler de place en place. Ils empilent quelquefois leurs disques devant leurs habitation pour mettre leurs richesses en valeur.



- *Coquillages.* "Argent" fréquemment utilisé parmi les cultures côtières tropicales ou insulaires, ce sont des cauris ou leur équivalent. La taille et le modèle du coquillage (et sa rareté) déterminent sa valeur. Quelques coquillages sont utilisés comme ornements personnels alors que d'autres peuvent produire des pigments ou être utilisés comme éléments de sort.
- *Bibelots de cuivre.* Une culture qui a développé le travail du cuivre utilise souvent des colifichets en cuivre pour le troc. L'exécution est secondaire par rapport à l'utilité du métal en lui-même. Les bracelets, les gourmettes, les chaînes et les chapelets de disques de cuivre sont ouvragés de façon à ce que les morceaux puissent être enlevés en les tordants et revendus.
- *Armes miniatures.* La société choisit une arme précise — couteau, épieu, flèche — pour représenter une unité de monnaie. Des répliques minuscules, rarement longues de plus de quelques centimètres, sont sculptées dans le bois. Une société peut opter pour des formes (anneaux, croix, cubes) ou pour des outils miniatures (pelles, marteaux, hameçons).
- *Gemmes et minéraux.* Des perles, des éclats de turquoise ou toute autre gemme ou minéral peu commun peuvent servir de monnaie. Le chef peut contrôler la quantité de monnaie dans l'économie en réclamant tout pour lui, puis en la distribuant au compte-gouttes comme bon lui semble. Sinon, le peuple peut être libre de garder toute la monnaie qu'il trouve dans la nature. Si un type particulier de monnaie est facile à trouver, il peut avoir beaucoup moins de valeur dans la culture barbare que dans le monde extérieur. Une perle, par exemple, peut seulement servir à acheter un poisson dans une culture barbare. Un diamant noir peut seulement être bon pour un bouclier en carapace de tortue.

Avantages. La plupart des monnaies ont tendance à être durables. Un épieu en bois miniature dure plus longtemps qu'une peau de castor non tannée et un disque de pierre dure indéfiniment. Il est aisé pour les marchands de rendre la monnaie ; si un anneau d'argile achète deux citrouilles, mais que l'acheteur en veut seulement une, le vendeur brise l'anneau au milieu et en rend une moitié à l'acheteur.

Inconvénients. La majorité de la monnaie barbare n'a pas de valeur dans le monde extérieur. Bien que les gemmes et les minéraux conservent leur valeur, les disques de pierre, les armes miniatures et les coquillages n'achèteront pas grand chose.

Conséquence dans le monde extérieur. Les gemmes et les minéraux valent leurs valeurs énumérées dans l'appendice du *Guide du Maître* (un barbare peut être agréablement surpris de découvrir qu'une perle qui achète un seul poisson dans sa patrie vaut une paire de chevaux dans le monde extérieur). Les autres formes de monnaies barbares n'ont aucune ou peu de valeur. Des spécimens de monnaies exotiques, comme les armes miniatures ou des feuilles colorées, peuvent valoir environ 1 po chacune, mais seulement pour les collectionneurs.

Économie sans commerce

De petites sociétés exceptionnellement primitives peuvent n'avoir aucun besoin d'un système économique quel qu'il soit. Quel que soit ce que veut le barbare, il le prend. S'il a besoin de nourriture, il chasse ou il pêche ; si sa tentative échoue, il aura faim. S'il veut un épieu, il le fabrique ou se débrouille sans. Un barbare peut partager un surplus de nourriture ou de bien avec son voisin, mais il n'a pas l'obligation de le faire. Le troc est inconnu. Aucune forme de monnaie n'est reconnue.

Avantages. Le système ne requiert aucune comptabilité ni de marchandage. Les gens n'ont pas à se tracasser pour l'argent ou à accumuler un excès de biens pour le commerce.

Inconvénients. Pour que la société survive, il doit y avoir un excédent de biens essentiels, au rang desquels se trouvent la nourriture, l'eau et les matériaux bruts pour les abris et les armes. Le système peut encourager la brutalité, avec les forts se développant aux dépens des faibles.

Conséquence dans le monde extérieur. Bien qu'un barbare puisse se sentir moralement justifié en prenant ce qu'il veut (voir la section sur l'alignement ci-dessus), il apprend vite que les habitants du monde extérieur voient les choses différemment. Un barbare qui insiste pour utiliser ce système sera vraisemblablement traité comme un criminel ou sera exploité par des étrangers à l'esprit plus commercial.



Économies de campagne

Le barbare aura l'un des systèmes économiques décrits ci-dessus en tant qu'élément de la procédure de création du personnage (n'importe lequel des deux ou trois systèmes de troc — simple, produits animaux et services — peuvent être combinés en un seul système). Basez le choix sur les antécédents du personnage, la préférence personnelle du joueur et la recommandation du MD. Un barbare doit adhérer au même système tout au long de sa carrière, ou au moins aussi longtemps que cela est pratiquement faisable.

Dans le doute, choisissez un système de troc. Ils sont les plus faciles à utiliser et font la transition plus douce avec le monde extérieur. Le troc de produits animaux est le plus courant.

Table 19 : Systèmes économiques aléatoires

1d20	Système
1-3	Troc simple
4-12	Troc de produits animaux
13	Échange de services
14-15	Troc de produits animaux combiné au troc simple ou à l'échange de services (au choix du MD)
16-17	Troc simple, de produits animaux et de services (combinaison des trois)
18-19	Monnaie rudimentaire
20	Économie sans commerce

Équipement de départ. Indifféremment de ses antécédents économiques, le personnage barbare commence sa carrière avec son arme principale (choisie par le joueur, approuvée par le MD), les vêtements sur son dos (qui peuvent aussi servir d'armure ; voir Chapitre 5) et quelques objets divers utilisés dans sa patrie (une sélection typique comprend une couverture, de la viande séchée et un sac). Avec l'autorisation du MD, le barbare peut aussi avoir une arme secondaire. Tous ces équipements sont gratuits.

Si le barbare reçoit des fonds de départ dépend de son système économique :

Troc simple ou de produits animaux. Un barbare venant d'une société qui utilise le troc simple, le troc des produits animaux ou une combinaison des deux débute avec ce qui suit :

Guerrier : Des biens commercialisables pour une valeur de 3d4 po.

Chaman : Des biens commercialisables pour une valeur de 2d4 po.

Pour la valeur de base des biens, voir le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* et l'appendice de ce livre. Les biens doivent être ordinaires dans la patrie du barbare (pas de peau d'ours polaire pour un barbare du désert) et facilement transportables. Par exemple, un guerrier ayant droit à 10 po de biens peut commencer avec deux peaux de ratons laveurs (1 po chacune) et une plume de cockatrice (8 po). Un clerc ayant droit à 5 po de bien peut avoir une livre de poivre (2 po) et une peau de loup (3 po).

Échanges de services. Ce barbare ne débute avec aucun fond de départ. S'il a des difficultés dans le monde extérieur pour se procurer les provisions et l'équipement dont il a besoin pour survivre, le MD peut l'autoriser à troquer avec des produits animaux ou d'autres biens. Toutefois, il aura à se présenter avec ses propres biens commercialisables (probablement en chassant, en posant des pièges ou en furetant).

Monnaie rudimentaire. Le MD doit d'abord déterminer la valeur dans le monde extérieur de la monnaie de la patrie du barbare. La monnaie adaptée à partir de matériaux naturels tels que les rochers et les coquillages est sans valeur. La monnaie qui implique un niveau modeste d'art, comme les armes miniatures peut valoir de quelques pièces de cuivre pour les marchands ou les commerçants à 1 po environ pour les collectionneur.

Un barbare commence avec une poignée ou une bourse pleine de monnaie de sa patrie. Si la monnaie est peu maniable, comme des disques de pierre, il commence avec une somme qu'il peut confortablement rouler ou porter sur son dos. La valeur totale de la monnaie ne peut excéder 3d4 po pour les guerriers et 2d4 po pour les clercs. Dans la plupart des cas, la valeur est considérablement inférieure, peut être pas plus de quelques pièces de cuivre.

Les barbares qui utilisent une monnaie rudimentaire peuvent être contraints de changer pour un autre système économique afin de survivre dans le monde extérieur. Avec l'autorisation du MD, ils peuvent, à la longue, apprendre à troquer avec des produits animaux et d'autres biens.



Si le barbare utilise des gemmes ou des minéraux comme monnaie, le MD doit d'abord déterminer la plus petite unité communément négociée dans sa patrie. Par exemple, la plus petite unité peut être un caillou de turquoise (valeur du monde extérieur : 1 po), un éclat d'azurite (5 po) ou une seule perle (100 po). Il commence avec ce qui suit :

Guerrier : 1d6 unités
Chaman : 1d4 unités

Manifestement, un barbare qui utilise ce système peut débuter sa carrière avec une petite fortune. Pour préserver l'équilibre du jeu, le MD peut limiter la valeur de départ maximale. En raison de ses dispositions envers la richesse, même un riche barbare peut avoir peu d'intérêt à tirer le maximum d'avantages de la monnaie de sa patrie (voir "Richesse et trésors" ci-dessous).

Économie sans commerce. Un barbare d'une culture sans commerce commence sans argent ni biens commercialisables. À moins d'être doué pour le vol ou d'avoir des amis généreux, ses perspectives de survie à long terme dans le monde extérieur ne sont pas bonnes. Après qu'il a souffert de quelques prises de bec avec la loi ou d'une kyrielle de rossées de la part de ses victimes marchands, les MD peut l'autoriser à utiliser le système du troc.

Richesse et trésor

Puisqu'un personnage barbare passe son temps dans le monde extérieur, il sera probablement exposé à des trésors qui dépassent ses rêves les plus fous. Comment réagira-t-il ? Commencera-t-il à convoiter des vêtements luxueux, à désirer des bagues en émeraude et à accumuler des pièces d'or ?

Dit simplement, un barbare a peu d'intérêt à accumuler les richesses. Il ne convoite pas les biens matériels. Pendant que ses compagnons du monde extérieur s'occupent à construire leurs fortunes et à acquérir des trésors, le barbare se contente de remplir son ventre, de garder son épieu affûté et d'apprécier le soleil de l'après-midi.

La plupart des PNJ barbares ne passent jamais assez de temps dans la société du monde extérieur pour changer pour une société basée sur les pièces d'or. Un PJ barbare s'accroche habituellement aux traditions de sa patrie mais peut lentement s'adapter au monde extérieur alors qu'il progresse dans les bas niveaux. C'est un voyage long et laborieux pour le barbare mais il changera lentement pour survivre.

Commerce équitable. En dépit de son indifférence aux économies du monde extérieur, un barbare s'attend à être traité équitablement. S'il échange une peau de raton laveur qui vaut 1 po, il veut 1 po de biens en retour. S'il échange une peau pour un panier de maïs puis qu'il découvre que la moitié du maïs est pourri, il finira par retrouver le marchand et demander réparation. Que le marchand manque à s'y conformer et le barbare pourra utiliser un gourdin pour lui faire entendre raison.

En même temps, si un barbare a l'habitude d'échanger une perle contre un poisson dans sa patrie, il acceptera probablement le même arrangement dans le monde extérieur. Si un marchand honnête essaie de lui donner pour la pleine valeur de la perle — disons une pleine cargaison de poisson ou lui offre 99 po de monnaie — le barbare peut refuser d'accepter la marchandise supplémentaire ou l'or. En ce qui concerne le barbare, le marchand a fait une affaire honnête. Si un marchand véreux garde la perle et lui vend un simple poisson, le barbare s'en ira satisfait (probablement au grand dépit de ses compagnons). C'est au joueur et au MD de décider si le barbare apprend à exiger la véritable valeur de sa perle. Que les habitants du monde extérieur tiennent les perles en haute estime ne signifie pas que le barbare doive succomber à une telle folie.

Marchandises indésirables. Généralement, un barbare échange seulement des biens identiques à ceux qui sont disponibles dans sa patrie. Parmi les objets inutiles aux barbares, il y a le papier et l'encre (ils ne peuvent pas écrire), les armures de métal (ils ne les portent pas) et les parfums (ils détestent l'odeur). Les objets désirables comprennent les viandes, les armes (identiques à celles qu'ils utilisent actuellement), les sacs et les torches. Un barbare peut développer un intérêt pour les objets inconnus à condition qu'ils soient faits de matériaux communs, qu'ils ne soient pas intimidants et qu'un ami du monde extérieur leur montre comment ils fonctionnent ; par exemple, des hameçons, de la corde, des seaux et des pots.

Obtenir des pièces de monnaie. Un barbare ne se privera pas automatiquement de chaque pièce qu'il



à trouver. Il peut en garder quelques-unes comme porte-bonheur, pour les utiliser comme leurre pour les pièges ou juste parce qu'il aime le son qu'elles font quand elles s'entrechoquent. Après avoir pris le coup de main avec l'économie du monde extérieur, il peut en garder quelques-unes pour les urgences. Un barbare ne mettra pas son bien-être en danger juste pour rester philosophiquement pur ; s'il n'a aucun bien à échanger, il achètera de bon cœur une pièce de viande pour deux pièces de cuivre plutôt que d'être affamé.

Trésor superflu. Un barbare n'a pas plus d'intérêt pour les trésors que pour les pièces. Des bagues de rubis, des bracelets de turquoise et des colliers d'argent sont des colifichets sans signification, intéressants peut-être à cause de leurs couleurs inhabituelles et leurs surfaces lisses mais ne déclenchant certainement pas la convoitise. À l'occasion, il peut s'accrocher à un objet pour des raisons sentimentales ; par exemple, il peut beaucoup aimer un pendentif en émeraude parce qu'il lui rappelle un collier que sa sœur avait fabriqué en pierre verte. Ou bien il peut garder un anneau en diamant parce qu'il aime la façon dont il étincelle au clair de lune. Mais il conserve rarement un objet pour sa seule valeur monétaire. Toutefois, si la règle optionnelle du Chapitre 8 du *Guide du Maître* est utilisée, il reçoit toujours tous les points d'expérience associés à la découverte ou à l'obtention de trésors, qu'il les garde ou non.

Si un barbare obtient un trésor dont il ne veut pas — une récompense d'un monarque reconnaissant, un héritage d'un compagnon décédé, le partage d'une fortune découverte — il s'en débarrassera probablement aussi vite que possible de façon à ce qu'il n'ait pas à le traîner partout. Il peut donner son trésor à un ami ou autoriser son groupe à se le partager. Il peut aussi le renvoyer à quiconque le lui a donné, le remettre au premier étranger qu'il rencontre ou le laisser sur le bord de la route. S'il est superstitieux ou a un tabou culturel l'empêchant de porter des métaux ou des gemmes, il peut se débarrasser de son trésor en le jetant dans une crevasse, en l'enterrant dans un trou ou en le déversant dans l'océan.

Langage

Au début de sa carrière, un barbare connaît un seul langage : le langage de sa patrie. Il peut seulement le parler ; il n'a pas de forme écrite. Le langage de sa patrie peut être conventionnel ou unique, au choix du MD.

Un *langage conventionnel* est identique aux langages parlés dans le monde extérieur. Bien qu'il ne puisse être traduit précisément — un barbare désigne un arbre par un nom différent et il n'a pas de mots pour toutes les inventions du monde extérieur telles que le verre et l'acier — les barbares parlant une langue conventionnelle ont peu de problèmes importants pour communiquer avec les habitants du monde extérieur.

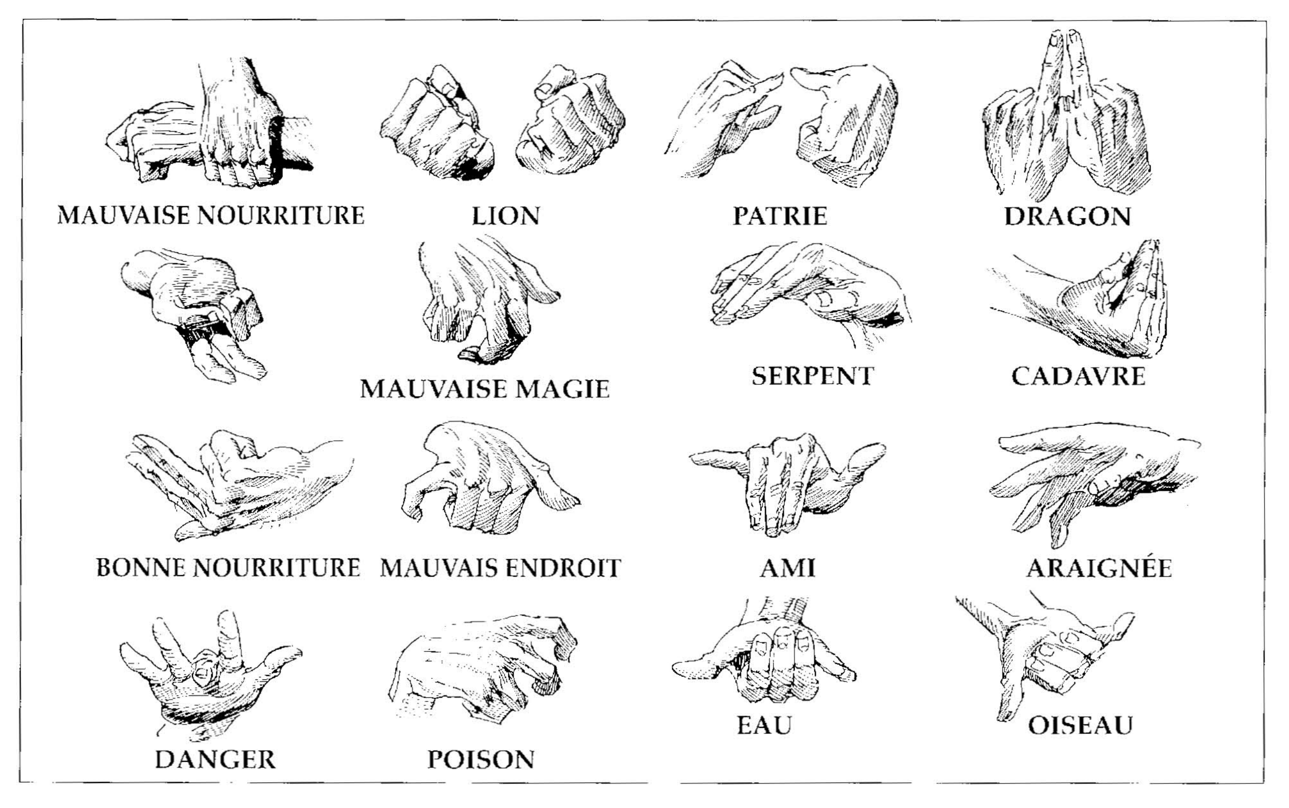
La *langue de patrie unique* n'a pas son équivalent dans le monde extérieur. La plupart des étrangers la trouvent incompréhensible. C'est une suite de grognements, de reniflements et d'aboiements animaux. Pour rendre les choses plus embrouillées, quelques barbares ajoutent à leur langage des coups sur le torse, des sifflements, des gargouillements, des claquements de langue et des fredonnements. Il peut manquer au langage d'importants concepts du monde extérieur, comme les grands nombres (tel un langage qui appelle simplement "beaucoup" plus de trois objets). Il peut décrire des états d'esprits qu'un habitant du monde extérieur peut difficilement saisir.

Langages uniques (optionnel)

Les langages uniques posent d'évidents problèmes de communication auxquels le MD peut s'attaquer de différentes façons.

- Laissez le barbare lutter avec les problèmes de langue jusqu'à ce qu'il soit capable d'apprendre une nouvelle langue (voir ci-dessous). Il aura à compter sur la chance et sur la bienveillance de ses compagnons pour le garder loin des problèmes. Le joueur peut avoir à se boucher les oreilles ou à quitter la pièce quand ses compagnons sont engagés dans une conversation ou quand le MD interprète un PNJ.
- Encouragez le barbare et les membres de son groupe à prendre la compétence de langage des signes à la première occasion (voir le chapitre 4).
- Autorisez le barbare et les autres personnages à échanger des messages simples avec des gestes





des mains, des expressions faciales et des effets sonores. Le barbare peut être l'émetteur du message et un autre personnage le récepteur ou vice-versa. Si un jet de 2d20 est inférieur ou égal au total des scores d'Intelligence de l'émetteur et du récepteur, le message a été transmis avec succès. Si le jet dépasse le total des scores d'Intelligence, le message est brouillé ou mal compris.
Exemple : Un barbare avec une Intelligence de 12 tente de dire à un compagnon avec une Intelligence de 14 qu'un dangereux animal se tapit devant dans les mauvaises herbes. Le barbare tambourine sur son torse, désigne les mauvaises herbes et pousse quelques grognements sinistres. Le total de leurs scores d'Intelligence est de 26 ; le jet de 2d20 est 21. Le compagnon interprète correctement le message du barbare et évite les mauvaises herbes.

Un émetteur peut seulement tenter de communiquer un message particulier. Si la tentative échoue, il peut tenter de communiquer avec un récepteur différent ou essayer un autre message. De plus :

- Seules des phrases simples peuvent être communiquées. Des phrases acceptables comprennent : "Reste ici, je reviens tout de suite", "Cette viande te rendra malade" et "Cet homme est mauvais." Exemples de phrases inacceptables : "Mon père m'a dit que le bois de pin séché de la Forêt Noire fait les meilleures flèches" et "La blessure sera guérie dans quatre jours si nous appliquons de l'épilobe verte." Un MD qui n'est pas sûr d'une phrase particulière peut imposer une pénalité de 2 à 10 (la chance de succès ne peut être inférieure à 5). Dans l'exemple ci-dessus, le barbare peut vouloir être plus précis et identifier le dangereux animal comme étant un tigre. Le MD impose une pénalité de 4, nécessitant un 22 ou moins sur le jet de 2d20 pour réussir.
- Si l'émetteur essaie de communiquer avec plus d'un récepteur à la fois, utilisez le récepteur ayant le score d'Intelligence le plus élevé pour déterminer les chances de succès.
- Le récepteur doit consacrer une stricte attention à l'émetteur ou le message n'a aucune chance d'être interprété correctement. L'émetteur et le récepteur doivent aussi être capables de se voir l'un l'autre.



- Des messages extrêmement simples qui peuvent être transmis avec un signe de la tête ou avec un geste non ambigu sont automatiquement compris ; aucun jet de dé n'est requis. Des exemples sont "oui", "non" et "venez". Le barbare peut aussi apprendre à ses compagnons à comprendre des signes simples, comme ceux de la page 32 ; une fois appris, ils ne requièrent plus de lancer de dé.
- Un émetteur peut essayer de transmettre un message particulier avec cette méthode ou avec la compétence de langage des signes mais pas avec les deux.

Langages supplémentaires

Le score d'Intelligence du barbare indique le nombre de langages qu'il peut apprendre en plus de sa langue natale (voir la Table 4 du Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*). Un barbare apprend les langages grâce à l'exposition et à la répétition ; s'il entend régulièrement un langage parlé, il commence à imiter les mots et à la longue apprend leur sens. Parce que ses habitudes ne sont pas rigides, un jeune barbare a tendance à apprendre plus rapidement les langues qu'un vieux barbare.

En règle générale, considérez qu'un barbare peut maîtriser les bases d'un nouveau langage dans le temps qu'il lui faut pour acquérir deux niveaux d'expérience. C'est-à-dire qu'un barbare du 1er niveau peut apprendre les fondements d'un nouveau langage le temps qu'il atteigne le 3e niveau. Cela suppose que le barbare est constamment exposé à la langue et qu'il a accès à un compagnon qui parle couramment et qui a la patience de répondre à ses questions. Le MD peut augmenter ou réduire le temps requis si nécessaire.

Avec une pratique continue, le barbare peut finalement atteindre une complète facilité d'élocution dans le nouveau langage, mais il conservera toujours un accent caractéristique. En général, considérez que l'aisance d'élocution se développe à partir des bases dans le temps requis pour acquérir quatre niveaux d'expérience supplémentaires, en supposant que le barbare a un entraînement constant en parlant la langue.

Citadelles

Les guerriers barbares ne construisent pas de châteaux ou de citadelles. Pas plus que les chamans ne fondent des églises. Ils manquent de ressources, du sens aigu de l'architecture et d'intérêt. Les citadelles et les églises sont des curiosités du monde extérieur qui n'ont pas de rapport dans beaucoup de cultures barbares.

Avec l'autorisation du MD, un guerrier barbare peut acquérir une modeste propriété dans sa patrie quand il atteint le 9e niveau. Il n'a pas besoin de troquer pour elle ni de surveiller sa construction ; la propriété lui est donnée en reconnaissance de son statut et en honneur de ses talents. La propriété doit être simple, sans prétention et, dans la plupart des cas, intégrée à l'environnement naturel. Une propriété convenable peut être une grande caverne, une modeste pommeraie, une roseraie sauvage ou un étang à poissons. Occasionnellement, une tribu peut préparer une hutte ou une tente spéciale, en couvrant le sol de fourrure et en peignant les murs avec des motifs colorés. Bien que le barbare endosse la responsabilité de l'entretien de la propriété, il bénéficie aussi de ses produits ; il peut profiter des poissons de l'étang ou des pommes d'un verger.

De même, un chaman du 9e niveau peut recevoir une propriété en honneur de son service ou de son statut. La propriété doit être située dans la patrie du clerc. Elle prend habituellement la forme d'un lieu saint ou d'un autel plutôt que celle d'un jardin, d'un étang ou d'un endroit pour vivre. Une propriété cléricale typique peut être une pyramide de rochers, une estrade grossière de rondins ou le flanc d'une colline rocheuse portant l'image peinte de la divinité du clerc. Sinon, la tribu peut offrir au clerc un bout de terrain aride pour être utilisé comme cimetière privé pour lui, sa famille et ses amis. Alors que de telles propriétés n'ont pas de revenus évidents, un clerc astucieux peut toujours trouver un moyen d'en profiter. Il peut, par exemple, demander des offrandes de nourriture quand il conduit l'office à son lieu saint. Ou bien il peut demander une défense d'éléphant à une famille endeuillée pour le privilège d'enterrer un être aimé sur son cimetière personnel.

Suivants

Un guerrier barbare ou un chaman du 9e niveau à qui l'on a accordé une propriété comme décrit ci-dessus a le droit de recevoir des suivants. Habituellement, les suivants doivent être natifs de la



patrie du barbare. Avec l'autorisation du MD, des primitifs d'une culture similaire peuvent y être substitués.

Les suivants sont attirés par le statut et les œuvres du barbare. Les suivants n'ont pas besoin d'être payés ; ils restent loyaux au barbare aussi longtemps qu'il les traite équitablement et maintient à la première place les standards éthiques qui lui ont gagné leur admiration. Si le barbare bat sauvagement un suivant, le mettant inutilement en danger, ou vole ses possessions, quelques-uns ou tous ses suivants peuvent l'abandonner de façon permanente. Autrement, les suivants entretiennent la propriété du barbare, défendent sa famille, chassent pour les provisions et exécutent toute autre fonction raisonnable qu'on leur demande. Toutefois, ils sont peu disposés à quitter leur patrie et ne le feront qu'à la demande du barbare. S'ils sont requis pour passer de longues périodes dans le monde extérieur, ils peuvent l'abandonner.

Les suivants du barbare arrivent automatiquement quand il atteint le 9e niveau et qu'une propriété dans la patrie lui a été décernée. Les suivants arrivent par petits groupes, durant plusieurs semaines, jusqu'à ce que le barbare reçoive toute sa part. Les suivants arrivent seulement une fois. Les suivants perdus ou tués ne sont pas remplacés.

Pour déterminer les suivants d'un guerrier barbare, utilisez les Tables 20 et 21 ; l'aide (Table 20) surveille les suivants en l'absence du barbare. Un chaman ne reçoit pas de suivants ; il utilise seulement la Table 20. Le MD peut modifier les armes et armures indiquées pour convenir à toutes les lignes directrices régionales ou culturelles.

Table 20 : Aide barbare

1d100	Aide
01-20	Guerrier 3e niveau (armure matelassée ; gourdin ; sarbacane ou fléchettes)
21-40	Guerrier 4e niveau (armure de cuir ; gourdin ; 1-2 javelots ou fronde)
41-75	Guerrier 5e niveau (armure de cuir ; épieu et bouclier ; 2-4 javelots)
76-95	Guerrier 6e niveau* (cuirasse ; hachette ; épieu)
96-99	Guerrier 7e niveau** (cuirasse, épieu et bouclier ; arc court)
00	Choix du MD

* L'aide a une monture, si cela est approprié à la culture et à l'environnement.

** L'aide vient avec une monture. Il a aussi un objet magique décrit dans le Chapitre 5, choisi par le MD.

Table 21 : Suivants barbares (guerriers seulement)

1d100	Suivants (barbares du 1er niveau)
01-50	100 suivants (pas d'armure ; tous armés de gourdins)
51-65	80 suivants (armure matelassée ; 25 % fronde et dague ; 75 % javelot et gourdin)
66-80	60 suivants (armure de cuir ; 50 % arc court et dague ; 50 % épieu et bouclier)
81-95	50 suivants** (cuirasse ; 50 % épieu et javelot ; 50 % hachette et arc court)
96-00	Choix du MD

Cette table s'applique aux guerriers barbares. Les chamans ont seulement un aide. L'aide du chaman a 50 % de chances d'être un chaman, armé d'armes tribales.

** Les suivants ont des montures, si cela est approprié à la culture et à l'environnement.

Pénalité à la réaction

La plupart des habitants du monde extérieur sentent immédiatement qu'il y a quelque chose de différent chez les barbares. Ils semblent étranges. Ils se comportent de manière peu conventionnelle. Ils parlent des langues étranges. Quelques-uns sont sales et sentent mauvais.

À cause de leur apparence et de leurs curieuses manières, tous les barbares souffrent d'une pénalité à la réaction durant une rencontre (voir le Chapitre 11 du *Guide du Maître*). Cette pénalité est cumulative avec tous les autres modificateurs, y compris ceux associés aux scores de Charisme et aux profils de personnages.

Le MD attribue une pénalité au barbare au début de sa carrière. Il peut attribuer une pénalité subjective allant de -1 à -6 basée sur son opinion générale de la personnalité et des particularités du personnage. Ou alors il peut utiliser la Table 22 comme ligne directrice, utilisant toutes les conditions qui s'appliquent au barbare (la pénalité totale ne peut pas dépasser -6).



Table 22 : Pénalité à la réaction du barbare

Condition	Modificateur
Hygiène douteuse (jamais de bain, porte des fourrures pourrissantes, cheveux graisseux, mauvaise haleine)	-1
Langage natal unique (grognements, reniflements, coups sur le torse)*	-1
Apparence bizarre (simiesque, tatouages travaillés, peintures corporelles de mauvais goût)	-2
Comportement excentrique (se gratte constamment, tâte le visage des étrangers, sautille nerveusement de-ci de-là)	-2
Attitude hostile (grogne, serre les poings, grince des dents)	-2

* Voir la section sur le langage ci-dessus

Tous les modificateurs sont cumulatifs mais la pénalité totale ne peut pas dépasser -6.

Tandis que le personnage barbare s'acclimate au monde extérieur, le joueur peut prier le MD de réduire cette pénalité. Par exemple, un barbare qui n'a jamais pris de bain dans sa patrie peut s'habituer à se laver de façon hebdomadaire sur l'insistance de ses compagnons. Le MD peut alors songer à réduire cette pénalité de 1. Mais cette dernière ne peut jamais être réduite au-delà de -1 : qu'importe le temps qu'il passe dans le monde extérieur, un barbare n'abandonnera jamais complètement son héritage primitif.

Capacités physiques

Les extraordinaires capacités physiques du barbare — bondir, sauter, grimper et le mouvement rapide — ne sont pas réservées pour les occasions spéciales. Ce sont les éléments de la vie quotidienne, utilisés naturellement et constamment. Un barbare peut préférer se balancer d'arbre en arbre plutôt que marcher. Escalader un mur et sauter par la fenêtre peuvent être des manières d'entrer dans un immeuble plus confortables que d'entrer par la porte.

Pour interpréter efficacement le rôle d'un barbare, le joueur doit incorporer dès que possible ces talents physiques aux activités routinières. Gardez ses antécédents à l'esprit ; un barbare de l'arctique ne sera pas aussi enthousiaste pour se balancer dans les arbres qu'un barbare de la jungle. Voici quelques idées :

- Un barbare peut imiter les actions physiques des animaux de sa patrie. Quand il traque une proie, il peut ramper à quatre pattes comme un loup. Quand il ressent un danger, il peut se figer comme un cerf, cou dressé, humant discrètement l'air. Il peut courir comme une gazelle, bondir dans l'herbe comme un kangourou et même frapper comme un serpent pour planter ses dents dans le cou d'une victime.
- Il peut être en mouvement constant, trop remuant pour rester en place plus de quelques instants. Il peut bondir de rocher en rocher pour le simple plaisir de le faire, plonger dans les broussailles dans une poursuite taquine avec un lapin, sauter en l'air dans un futile effort pour s'accrocher à un oiseau qui passe. Il peut dormir en petits sommes pour se réveiller toutes les une ou deux heures afin de repérer des étrangers ou de chasser quelque chose à manger.
- En raison des avantages de la hauteur, — plus vous êtes haut, plus vous voyez ; c'est facile de bondir d'une hauteur — il peut éviter le sol. Pendant que ses compagnons s'arrêtent pour se reposer, il saute sur un rocher pour surveiller la zone. Il dort dans les branchages d'un arbre, prend ses repas accroupi sur une souche, grimpe sur les épaules d'un ami pour avoir une meilleure vue sur un troupeau de bisons qui passe.
- Dans les situations de combat, il peut être une masse confuse de pieds et de mains. Il se lance dans les airs pour asséner deux puissants coups de pieds dans l'estomac d'un ogre. Il saute par-dessus un gobelin tapi pour le taper derrière le crâne. Il bondit des broussailles, roue un mage d'une rafale de coups de poings puis replonge dans sa cachette.

Chapitre 3 Profils barbares

Les profils sont une collection de traits, de compétences, de bénéfices et de restrictions qui aident à définir des personnages comme individus uniques. Un profil fournit aussi une information sur la personnalité du personnage, ses antécédents et son rôle. Il n'est pas essentiel d'utiliser les profils mais ils rendent le personnage plus amusant à jouer et ils ajoutent de la couleur et de la profondeur à une campagne.

Acquérir un profil

Un joueur choisit un profil pour son barbare comme partie de la procédure de création du personnage. Un barbare peut avoir un seul profil.

Quand vous créez un personnage barbare, commencez par déterminer ses scores de caractéristiques (*Manuel des Joueurs*, Chapitre 1). Puis sélectionnez un profil et enregistrez les informations pertinentes sur la feuille de personnage.

Le MD peut exclure tout profil qui ne correspond pas à la campagne et peut interdire à des barbares de cultures particulières de prendre certains profils. S'il n'y a pas de forêts dans le monde de campagne, il peut juger le profil de seigneur des forêts inapproprié. Le profil de cavalier des plaines peut ne pas convenir dans une campagne où les barbares n'ont pas de chevaux. Le MD peut aussi changer les profils s'il juge bon de le faire. Il peut décider que seules les femmes peuvent devenir ravageur ou que les arpenteurs de rêves doivent suivre une divinité particulière. Tous les changements et les restrictions doivent être expliqués aux joueurs avant qu'ils ne créent leurs personnages.

Rubriques des profils

Chaque profil barbare est composé des éléments suivants.

Description : Les traits distinctifs du personnage associés à ce profil qui comprennent l'attitude, l'apparence et les antécédents culturels.

Qualifications : Les scores de caractéristiques et autres obligations spéciales. Les personnages ne peuvent pas prendre ce profil s'ils ne satisfont pas à ces conditions. "Standard" signifie qu'il n'y a pas d'obligations spéciales.

Région d'origine : Quelques profils sont associés avec certains environnements. "Requise" signifie qu'un personnage qui adopte ce profil doit prendre la région d'origine indiquée ; s'il y a plus d'une région indiquée, le joueur peut en choisir une. "Quelconque" signifie que joueur peut utiliser n'importe quelle région d'origine que le MD approuve.

Rôle : Les convictions du personnage, ses motivations et sa personnalité, son rôle dans une campagne et ses relations avec les membres de son groupe. Remarquez que ces traits ne s'appliquent pas forcément à chaque personnage associé au profil. Les joueurs peuvent modeler les personnalités de leurs PJ basées sur ces suggestions ou ils peuvent ne pas en tenir compte et créer leurs propres personnalités.

Talents secondaires : Si vous utilisez la règle des talents secondaires du Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*, le personnage est limité aux talents de cette rubrique.

Compétences martiales : Si vous utilisez la règle de compétences martiales, cette section énumère les options du personnage. Il peut avoir à prendre une arme requise ou avoir à en choisir une sur une liste de recommandées. Autrement, il peut devenir compétent avec n'importe quelle arme normalement autorisée aux barbares (voir Chapitre 5).

Compétences diverses : Bien que les règles des compétences diverses soient optionnelles, elles sont fortement recommandées. Toutefois, si vous utilisez les talents secondaires, vous ne devez pas utiliser les compétences diverses. De même, si vous utilisez les compétences diverses, oubliez les talents secondaires.

Les compétences en bonus sont reçues gratuitement. Elles ne coûtent aucune unité de compétence. Le personnage doit prendre toutes les compétences requises en dépensant les unités nécessaires. Le joueur peut aussi choisir à partir d'une liste de compétences recommandées. Une compétence recommandée vaut le coût normal d'unités. Un joueur doit dépenser la totalité ou la plupart de ses unités initiales en compétences recommandées, bien qu'il ne soit pas obligé de le faire. Les compétences interdites ne peuvent pas être prises ; alors que la campagne est en cours, le MD peut donner aux personnages barbares un accès aux compétences interdites.

Un astérisque (*) indique une nouvelle compétence décrite dans le Chapitre 4.



Système économique : Le système économique de la patrie du personnage. Le personnage peut changer ou adapter son système après avoir passé quelque temps dans le monde extérieur, mais typiquement, un barbare gardera pour la vie le même système économique (voir le Chapitre 2 pour les définitions et les explications).

Options de richesse : Les fonds de départ du personnage. Souvent, les fonds sont indiqués comme une quantité variable de produits animaux. Déterminez le type et la quantité de produits basés sur les suggestions de l'Appendice ; les produits proviennent d'animaux natifs de la région d'origine (des barbares arctiques peuvent avoir des défenses de morses mais pas de peaux d'alligators). Par commodité, le MD peut à la place attribuer un nombre de peaux "standard" au barbare, chaque peau ayant une valeur de 1 po (par exemple, si le barbare a droit à 9 po de produits animaux, il commence avec neuf peaux standard). Ces peaux n'ont pas besoin d'avoir un nom ; elles sont vraisemblablement des peaux de petits animaux tels que la belette, le raton laveur et le renard.

Armure et équipement : À moins que cela ne soit indiqué autrement, tous les barbares reçoivent gratuitement leur arme de départ. Avec l'autorisation du MD, un barbare peut vendre un peu de sa richesse initiale (voir la rubrique "Options de richesse") pour une meilleure armure. Cependant, il ne peut obtenir une meilleure armure qu'une armure de peau (classe d'armure 6). Avec l'approbation du MD, il peut aussi négocier pour un bouclier.

Un barbare reçoit gratuitement une seule arme avec laquelle il est compétent. Il peut acquérir des armes supplémentaires s'il a des produits animaux ou d'autres biens à vendre. Toutes les armes doivent être compatibles avec ses antécédents et sa culture. Généralement, les barbares sont limités aux armes standards énumérées dans le Chapitre 1 et aux nouvelles armes examinées dans le Chapitre 5. Bien qu'un barbare qui débute n'ait habituellement pas plus de deux armes, le MD peut admettre des exceptions. Comme règle générale, un barbare ne peut acquérir plus d'équipement qu'il ne peut en porter.

Quand il choisit les armes, le joueur doit préciser le matériau de fabrication (un épieu en bois, un couteau d'os, une hache de pierre). Le MD peut mettre son veto à un matériau s'il n'est pas disponible dans la patrie du barbare et s'il viole un tabou culturel.

Les armes marquées d'un astérisque (*) sont examinées dans le Chapitre 5.

Sphères : (chamans seulement) "Standard" signifie que le chaman a accès aux sphères énumérées dans le Chapitre 1. Autrement, il doit choisir ses sorts à partir des sphères indiquées.

Talisman : (chaman seulement) Un talisman suggéré pour repousser les morts-vivants (voir Chapitre 2). Le joueur peut y substituer un talisman différent s'il le souhaite et que le MD l'approuve.

Bénéfices spéciaux : Tous les profils accordent des avantages spéciaux qui ne sont pas normalement disponibles, tels que des caractéristiques améliorées, des pouvoirs spéciaux et des bonus à la réaction. Tous les bénéfices sont reçus gratuitement.

Limitations spéciales : Pour équilibrer leurs bénéfices, les profils ont aussi des restrictions telles que les pénalités à la réaction, des restrictions culturelles et des limitations de caractéristiques. Toutes les restrictions sont en suppléments à tous les désavantages normalement associés aux barbares.

Profils de guerriers

Brute

Description : Barbare le plus primitif, la brute combine les traits des humains et des animaux. Elle est lourdement bâtie, avec des os épais, un crâne incliné qui repose bas sur ses épaules et des mâchoires garnies de crocs qui s'avancent sur un menton fuyant. De rudes poils couvrent sa peau semblable à du cuir. De longs bras puissants lui permettent de courir en bondissant sur ses quatre membres et de grimper aux arbres comme un singe. N'ayant pas l'intelligence des autres barbares, elle compte sur ses sens aiguisés, son ressort naturel et ses instincts acérés pour l'aider à survivre.

Qualifications : Une brute a une Intelligence maximale de 6 et un Charisme maximal de 8. Si vous utilisez la Table 2 du Chapitre 1 pour déterminer les scores de caractéristiques, traitez les scores d'Intelligence de 7 ou plus comme 6 et les scores de Charisme de 9 ou plus comme 8. Une brute gagne un bonus de +1 sur son score de Force initial ou un bonus de 25 % sur la Force exceptionnelle.



Région d'origine : Quelconque, avec plus probablement des montagnes, des jungles et des forêts.

Rôle : Dans sa patrie, la vie de la brute consiste à chasser, à dormir et à repousser les prédateurs. Par conséquent, elle apprécie les vertus personnelles qui améliorent les chances de survie, et qui comprennent la coopération, le courage et la générosité. Son code moral consiste en deux principes fondamentaux : 1) ne pas blesser ceux qui ne représentent pas une menace et 2) détruire ceux qui pourraient faire du mal à ses compagnons ou à elle-même.

La brute n'a pas l'usage des vertus et des vices associés aux sociétés civilisées. L'étiquette, la cupidité, l'honneur personnel et la loyauté à des principes abstraits lui sont inconnus. Elle ne peut pas être insultée pas plus qu'on ne peut la faire chanter ou la séduire avec un trésor. Les intérêts de la brute s'étendent rarement au-delà de ses besoins actuels ; avec le ventre plein et un bout de terrain moelleux où sommeiller elle est satisfaite tout autant qu'elle puisse l'être.

Une brute s'allie avec un groupe d'aventuriers pour la compagnie, la protection ou même la promesse de repas réguliers. Elle reste loyale aussi longtemps que ses compagnons la traitent équitablement. Elle n'a pas d'aptitude pour le commandement, la stratégie ou la négociation ; elle prend des ordres de tous ceux à qui elle fait confiance. Elle sert son groupe en tant que fureteur, chasseur et combattant.

Bien que les compagnons d'une brute puissent admirer sa loyauté et son attitude amicale, ils peuvent aussi hésiter devant son comportement animal. Elle hurle à la lune, se nettoie en se léchant et épouille les fourrures des animaux. Elle mange de la viande crue et déchire les carcasses avec ses dents. Elle parle en grognant, jamais avec plus de quelques syllabes à la fois. Elle identifie les amis à leur odeur et examine les étrangers en les reniflant des pieds à la tête.

Talents secondaires : Faiseur de feu, fureteur, chasseur.

Compétences martiales : Une brute démarre avec seulement deux compétences martiales. Par la suite, elle gagne de nouvelles compétences au rythme normal. *Requise :* Gourdin. Les brutes doivent sélectionner toutes les compétences ultérieures à partir des choix suivant : hache (toutes), cisel*, dague, couteau, épieu.

Compétences diverses : Une brute commence avec seulement une compétence diverse. Elle gagne de nouvelles compétences au rythme normal. *Bonus :* Sens du danger*. *Recommandées :* Don artistique, endurance, allumage de feu, pêche, fureter*, chasse, sommeil rapide*, pistage, combat sauvage*. *Interdites :* Agriculture, vigilance*, canotage, forge d'armes rudimentaires*, danse, mobilisation de horde*, commandement*, poterie, équitation (normale ou en vol). Une brute est aussi interdite de toutes les compétences de chaman de la Table 31 du Chapitre 4.

Système économique : Sans commerce.

Options de richesse : Le concept de commerce est étranger à la brute parce qu'elle est habituée à fureter pour trouver n'importe quoi dans la nature et à faire sans si elle ne peut pas le trouver. Elle commence avec aucun fond ou bien négociable. Après que le barbare a passé quelque temps dans le monde extérieur — le MD peut l'autoriser à apprendre un système de troc ; voir la section "Argent" du Chapitre 2 pour les suggestions.

Armure et équipement : La brute commence avec une armure matelassée ou une armure de cuir, habituellement une grande fourrure avec un trou au centre, glissée par-dessus sa tête de manière à pendre sur son corps. Une brute ne peut pas utiliser d'autres armes que celles énumérées sous la rubrique "Compétences martiales" ci-dessus. Une brute utilise rarement un bouclier, il gêne pour la chasse.

Bénéfices spéciaux :

Armure naturelle accrue : Les poils rudes, la peau épaisse et les gros os de la brute lui confèrent une classe d'armure naturelle de 6 (montée jusqu'à CA 4 quand elle porte une armure matelassée ou de cuir).

Grimper amélioré : Une brute grimpe comme un barbare avec deux niveaux de mieux (voir la Table 9 du Chapitre 1).

Bagarre sauvage : Quand elle combat sans arme, la brute peut se pousser dans une frénésie berserk. Les morsures, les coups de poings et de pieds sont tous dirigés sur un seul adversaire. Un seul jet d'attaque est utilisé pour déterminer si ces attaques atteignent leur but. Les dégâts sont de 1d6.

Odorat accru : Une brute peut suivre à l'odeur la piste d'un humain, d'un animal ou d'un demi-humain, en supposant que le gibier soit passé dans les 24 heures précédentes. La brute doit être familiarisée avec la proie ou doit avoir un échantillon de l'odeur (un bout de peau, une mèche de cheveux, un



morceau de tissu). Une brute a la même chance de suivre la piste que si elle avait la compétence de pistage (référez-vous à la Table 39 dans le *Manuel des Joueurs* ; utilisez seulement les modificateurs ayant rapport au pistage par l'odorat y compris ceux associés au nombre de créatures dans le groupe, le temps écoulé et le temps rigoureux). Utilisez le score de Sagesse de la brute pour lui faire faire les tests de pistage. Si la brute a la compétence de pistage, elle reçoit un bonus de +2 à ses tests.

Une brute peut aussi identifier un personnage ou une créature particulière par son arôme persistant, en supposant que le personnage ou la créature était dans la zone dans les 24 heures précédentes. La brute doit être familiarisée avec la créature ou avoir un échantillon de son odeur. La brute identifie le fumet avec un test de Sagesse réussi.

Bonus à la surprise : En raison des sens affûtés de la brute, elle reçoit un bonus de +2 à ses jets de surprise.

Limitations spéciales :

Déplacement réduit : Une brute a une vitesse de déplacement de base de 12.

Limitation linguistique : Une brute ne peut pas connaître plus d'un langage.

Magie limitée : Une brute n'utilisera pas d'objets qui requièrent un mot-clef ou de la concentration pour les utiliser. Elle peut utiliser des potions, des vêtements et des armes magiques.

Cavalier des plaines

Description : Cavalier émérite et maître-archer, le cavalier des plaines erre dans les contrées sauvages en quête de guerre. Il accomplit son statut par le combat, en honorant les esprits de ses ancêtres, en tuant ses ennemis. Il évite l'armure au profit d'une peinture corporelle criarde, porte une coiffe de plumes sur ses cheveux flottants et il terrorise ses ennemis avec des cris de guerre à vous glacer le sang.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : *Requise :* Plaines ou désert.

Rôle : Bien qu'il appartienne habituellement à une grande tribu, l'éthique du cavalier des plaines souligne l'individualisme et la confiance en soi ; il quitte sa tribu pendant de longues années afin d'obtenir une expérience du monde extérieur. Il peut s'associer avec un groupe d'aventuriers qui lui offre des opportunités de se tester en tant que guerrier.

Les compagnons du cavalier des plaines peuvent le trouver homme de contradictions. Il apprécie son indépendance, pourtant il coopère avec ceux qui partagent son amour de la guerre. Bien que distant et effacé, il réconforte rapidement un ami en détresse. Parce qu'il vénère le monde naturel, il évite de blesser des animaux innocents à moins qu'il n'ait besoin de nourriture ou de peaux. Il croit que les objets inanimés ont une âme ; il peut offrir des prières à une montagne, demander du courage à une rivière ou chanter une chanson pour remercier un arbre.

Sur le champ de bataille, le cavalier des plaines combat avec un pragmatisme déconcertant. Non seulement il tue ses ennemis, mais il brûle leurs maisons, détruit leurs armes et met le feu à leurs récoltes. Il essaie d'éradiquer toutes les traces de ses ennemis vaincus, de façon à ce que personne ne trouve les restes et cherche à se venger du cavalier des plaines.

Talents secondaires : Maître des animaux, fabricant d'arcs et de flèches rudimentaires, chasseur, devin.

Compétences martiales : *Requise :* Arc court. *Recommandées :* Hache (toutes), dague, fléchette, couteau, javelot, épieu.

Compétences diverses : *Bonus :* Équitation (cette compétence s'applique aux chevaux ; s'il dépense des unités supplémentaires, il peut appliquer cette compétence à d'autres animaux terrestres). *Requise :* Fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires*. *Recommandées :* Vigilance*, maîtrise des animaux, sens du danger*, sens de l'orientation, dissimulation*, chasse, sommeil rapide*, signaux*, pistage, combat sauvage*.

Système économique : Troc de produits animaux.

Options de richesse : Le cavalier des plaines commence avec des produits animaux d'une valeur de 3d4 po.

Armure et équipement : Un cavalier des plaines commence sans armure, portant à la place un pagne et des mocassins de cuir ainsi qu'une robe en peau de lapin pour le protéger du froid. Il peut échanger des produits animaux pour une armure et un bouclier mais ne portera pas d'armure meilleure que du cuir ou matelassée (CA 8). Cette armure est habituellement fabriquée en peau de cerf ou de bison, décorée avec des bandes de peaux de lapin. Un cavalier des plaines préfère des armes tranchantes et perforantes à celles simplement contondantes.





Un cavalier des plaines reçoit aussi les équipements suivants gratuitement : un cheval sauvage (appelée monture primaire), un tapis de selle, deux applications de *peintures de guerre* (voir Chapitre 5 ; choisissez les couleurs aléatoirement à partir de la Table 45 ; il peut utiliser une ou deux applications au début de sa carrière ou les garder pour plus tard) et un *bâton-coup*. Le bâton-coup est un manche de bois de 1 m de long avec un paquet de plumes d'aigle attaché à l'une des extrémités. Son utilisation est expliquée à la rubrique des bénéfices spéciaux. Si le cavalier des plaines perd son bâton-coup, il pourra en fabriquer un autre s'il obtient des plumes d'aigles et un bâton de sa région d'origine.

Bénéfices spéciaux :

Calcul du bâton-coup : Un cavalier des plaines gagne le montant normal des points d'expérience pour défaire des adversaires. Il a aussi un bonus de 10 % s'il prouve son courage en "comptant les coups", c'est-à-dire en touchant l'adversaire au cours d'une rencontre dangereuse. Pour avoir droit à ce bonus, le cavalier des plaines doit manœuvrer à portée et toucher son adversaire avec son bâton-coup ou avec sa main nue (faites un jet d'attaque normal ; le toucher n'inflige aucun dégât). L'adversaire doit être activement dangereux et le toucher doit comporter un véritable risque. Le MD peut opposer son veto au bonus si le cavalier des plaines prend des mesures exceptionnelles pour se protéger (comme se rendre invisible ou se cacher derrière son cheval).

Cri de guerre : Une fois par jour, le cavalier des plaines peut pousser un cri de guerre, une série de hurlements perçants et de cris de joie destinés à terrifier ses adversaires. Un cri de guerre dure pendant un round. Toutes les créatures à moins de 33 mètres du cavalier des plaines (excepté la monture primaire, les compagnons du cavalier des plaines et leurs montures) peuvent être affectées par le cri de guerre. Les créatures avec moins de 1 dé de vie et les personnages de niveau 0 réagissent immédiatement comme s'ils étaient affectés par un sort de *terreur*, fuyant le cavalier des plaines aussi vite qu'ils le peuvent pendant 1d4 rounds. Toutes les autres créatures et personnages doivent faire des jets de sauvegarde individuels contre les sorts. Si le jet réussit, le personnage ou la créature ne souffre d'aucune conséquence



désastreuse. Si le jet échoue, la créature souffre d'une pénalité de -2 à son moral et d'une pénalité de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts pour les 2d6 prochains rounds.

Talents de cavalier : Quand il chevauche sa monture primaire, le cavalier des plaines gagne les bénéfices suivants :

- La monture primaire ne panique jamais aussi longtemps que le cavalier des plaines reste en selle.
- Il gagne un bonus de +1 à sa chance de toucher toutes les créatures plus petites que sa monture (c'est-à-dire les créatures de taille moyenne et moins).
- Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de compétence d'équitation.

Si la monture primaire du cavalier des plaines est tuée ou perdue, il peut négocier, capturer ou voler un nouveau cheval. Au début, le cheval agira comme une monture normale. Après que le cheval a été en compagnie du cavalier des plaines pendant une semaine, il se lie d'amitié avec lui et il devient sa nouvelle monture primaire.

Adresse au tir : Quand il utilise son arc, le cavalier des plaines gagne les bénéfices suivants :

- Il peut tirer trois flèches par round (une flèche incendiaire, décrite dans le Chapitre 5 peut seulement être tirée une fois par round).
- Il utilise les modificateurs suivants pour les distances de tir : courte distance = +1 ; distance moyenne = 0 ; longue distance = -3.
- Quand il monte sa monture primaire, il n'a aucune pénalité à ses chances de toucher.

Limitations spéciales :

Excuse de chasse : Bien qu'un cavalier des plaines mange des céréales, des légumes et des fruits de toute provenance, il mange seulement les animaux qu'il a lui-même tués. De même, il porte seulement les vêtements ou les armes qui viennent des animaux qu'il a tués. Après avoir tué l'animal, il s'excuse auprès du cadavre ; il fait alors un test de Sagesse. Si le test réussit, il décide que l'esprit de l'animal a accepté son excuse ; il s'autorise alors à manger la chair ou à utiliser la peau. Si le test échoue, il décide que l'esprit de l'animal a rejeté son excuse (il voit un mouvement convulsif du corps, remarque que le ciel s'assombrit ou entend un hibou hululer dans le lointain). Il abandonne le corps ; les autres peuvent faire usage de la chair ou de la fourrure s'ils le souhaitent.

Si un cavalier des plaines mange intentionnellement la chair ou porte la peau d'un animal qu'il n'a pas tué, il doit jeûner pendant les 1d4 +1 prochains jours. Durant cette période, il souffre d'une pénalité de -1 à tous ses jets d'attaque, ses tests de caractéristiques et de compétences.

Peur des morts-vivants : Le cavalier des plaines a une peur pathologique des morts-vivants. Dans toute rencontre avec un mort-vivant ou plus, il doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Si le jet réussit, il rassemble la volonté de combattre les morts-vivants, mais il le fait avec une pénalité de -2 à son jet d'attaque. Si le test échoue, il réagit comme s'il était affecté par le sort de *terreur*, fuyant à la vitesse maximale pendant 1d4 rounds. S'il est acculé, il peut combattre pour se protéger mais il souffre des pénalités ci-dessus mentionnées.

Coureur de brousse

Description : Le coureur de brousse au pied léger mène une vie de sérénité, se dorant au soleil et chassant le gibier sauvage dans les plaines à la végétation luxuriante. Ses longues jambes et son corps svelte font de lui un athlète naturel ; il court à la vitesse d'un guépard et bondit avec la grâce d'une gazelle. Sa relation harmonieuse avec la nature a affiné son sens esthétique, l'encourageant à développer ses dons artistiques.

La majorité des coureurs de brousse appartiennent à des familles étendues appelées *clans*, consistant en une centaine ou plus de parents et d'amis. Une clan vit et chasse sur une portion particulière de terre appelée *domaine du clan*. Les coureurs de brousse doivent obéir à toutes les directives des anciens du clan ; ce qui implique l'entretien et la protection du domaine.

Qualifications : Standard

Région d'origine : *Requise :* Plaines.

Rôle : Les coureurs de brousse sont des êtres sociaux qui attachent de la valeur à la tradition, à l'ordre et à la coopération. Quand un coureur de brousse rejoint un groupe d'aventuriers, il sélectionne



un membre du groupe pour agir comme ancien de substitution, habituellement le membre du groupe le plus fort ou celui avec la plus forte personnalité. Un substitut acceptable doit être plus vieux que le coureur de brousse et de préférence du même sexe. Le coureur de brousse honore le substitut avec une promesse de loyauté et un petit don de nourriture ou de bibelots. Si le membre du groupe refuse de servir de substitut au coureur de brousse, ce dernier choisit quelqu'un d'autre (notez que le substitut n'a pas besoin d'être le chef réel du groupe).

Une fois qu'il s'est procuré un substitut, le coureur de brousse suit ses ordres aveuglément et sans hésitation. Que le substitut se déshonore — par exemple en maltraitant le faible ou en mettant inutilement le groupe en danger — le coureur de brousse rompt ses liens avec lui en cassant un os en face de son visage ou en crachant sur ses pieds. Le coureur de brousse choisit alors de suivre un autre substitut.

Si aucun substitut convenable n'est disponible, le coureur de brousse peut se sacrer ancien du clan. Il attend alors des autres membres du groupe qu'ils fassent ce qu'on leur a dit. S'ils refusent, il boude et se lamente. Mais parce que la coopération signifie plus pour un coureur de brousse que le fait que l'on fasse les choses à son idée, il se soumettra finalement au consensus du groupe et sera d'accord pour suivre le chef désigné.

S'il est à l'aise avec la hiérarchie, un coureur de brousse est facile à vivre et enjoué. Il adore attraper des papillons, regarder les nuages poussés par le vent et glisser des vers de terre dans le dos de ses compagnons collet monté. Il fait un bon chasseur et éclaireur bien qu'il ne soit pas très fiable. Un coureur de brousse sur la piste d'un cerf peut être distrait et ne pas revenir pendant le reste de la journée. Il peut disparaître dans les broussailles sans un mot d'avertissement et ressortir une heure plus tard avec la carcasse d'un lapin ou une fleur sauvage colorée.

Talents secondaires : Artiste primitif, fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires, chasseur, conteur, forgeron d'armes rudimentaires.

Compétences martiales : *Requise :* Boomerang* (soit classique, soit non revenant). *Recommandées :* Sarbacane, gourdin, arc court, dague, fléchettes, fronde, épieu, bâton à lapins*.

Compétences diverses : *Bonus :* Don artistiques, course (à la différence des autres personnages avec cette compétence, un coureur de brousse ne souffre d'aucune pénalité à ses jets d'attaque durant une journée qu'il a passé à courir). *Recommandées :* Fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires*, sens du danger*, dissimulation*, chasse, pose de collets, forge d'armes rudimentaires*. *Interdite :* Commandement*.

Système économique : Troc simple et troc de produits animaux.

Options de richesse : Un coureur de brousse commence avec des produits animaux ou des biens négociables d'une valeur de 3d4 po.

Armure et équipement : Un coureur de brousse ne reçoit aucune armure de départ. Il préfère s'habiller légèrement, portant typiquement un pagne de cuir, une petite coiffe de plumes, des brassards faits de fleurs et de plantes grimpantes. S'il le souhaite, il peut vendre quelques-uns de ses biens pour une armure mais il souffre de plusieurs pénalités quand il en porte une (voir la rubrique "Limitations spéciales").

Un coureur de brousse débute avec une bourse en cuir remplie de diverses fournitures artistiques, comprenant des outils de sculpture (limes, pics et coins faits en pierre), des pinceaux (herbes ou cheveux attachés à des baguettes) et des aiguilles (éclats de pierre ou d'os). Il reçoit ces fournitures gratuitement ; quand il est dans sa région d'origine, il peut se réapprovisionner en quelques heures. Les fournitures artistiques ne peuvent être utilisées comme armes ou avoir une valeur marchande significative.

Bénéfices spéciaux :

Sprint : Un coureur de brousse peut courir à une vitesse triple (vitesse de déplacement 45) pendant trois rounds consécutifs sur un simple test de Force (référez-vous à la section "Trot et course" du *Manuel des Joueurs*). Tous les tests faits pendant la course sont effectués avec une catégorie de mieux : un test normal de Force pour un déplacement triple et à Force -4 pour un quintuple déplacement. Il peut ensuite se déplacer et combattre normalement, mais avant de sprinter à nouveau, il doit se reposer sans se déplacer durant autant de rounds qu'il a sprinté.

Bonds et sauts accrus : Un coureur de brousse bondit et saute comme un barbare de deux niveaux supérieurs (voir Table 8 du Chapitre 1).

Frénésie guerrière : Quand il fait une attaque en mêlée, le coureur de brousse peut entrer dans une



frénésie de tourbillons, de tournoiements et de mouvements brusques qui embrouillent l'adversaire et qui rendent le coureur de brousse plus difficile à toucher. La frénésie commence avec un test de Dextérité réussi. Si le test échoue, il peut essayer à nouveau une heure plus tard. Si le test réussit, le coureur de brousse gagne un bonus de -3 à la classe d'armure.

Un coureur de brousse peut conserver une frénésie guerrière pendant un nombre de rounds égal à sa Constitution. La frénésie s'achève automatiquement à la fin de cette période ; il peut aussi arrêter volontairement cette frénésie à tout moment. Un coureur de brousse ne peut utiliser sa capacité de frénésie guerrière plus d'une fois par heure.

Création de maquettes : Une fois par mois, le coureur de brousse peut créer n'importe lequel des objets suivants, en supposant que les matériaux nécessaires sont disponibles. Chaque travail prend 3d4 heures pour être achevé, après quoi le coureur de brousse doit faire un jet de compétence. Si le test réussit, la maquette à les propriétés décrites ci-dessous. Si le test échoue, le travail n'a pas de propriétés spéciales.

- Une peinture sur un morceau d'écorce, appelée *orroboree*, représentant un personnage ou une créature blessée ou souffrante. Le coureur de brousse touche avec précaution chaque section du corps du sujet. Les sections qui sont sensibles, chaudes ou manifestement douloureuses sont représentées par des teintes vives de couleurs primaires sur l'orroboree. Si un personnage avec la compétence de premiers secours — y compris le coureur de brousse luimême — donne des soins à un patient représenté par une orroboree, le patient récupère au double de la vitesse normale (2 points de vie par jour en voyageant ou engagé dans une activité n'exigeant pas d'effort ; 4 pv par jour si le personnage souffrant est en repos complet ; 6 pv par jour si le personnage blessé se repose et si le personnage soignant a les compétences de premiers secours et herboristerie).
- Un mât de 1,8 mètre fait en bois de feuillu appelé *rangga*, sculpté d'images rudimentaires de visages humains et décoré de treilles. Le rangga repousse les morts-vivants avec un niveau équivalent à celui du coureur de brousse. Un rangga perd ses propriétés s'il est déraciné ou dégradé ; il n'est pas possible de transporter un rangga pendant une aventure et de l'utiliser quand cela est nécessaire. Il repousse les morts-vivants pendant 1d4 semaines.
- Un petit buste en bois d'un cerf ou d'un autre animal de harde appelé *maraiin*. Bien que grossièrement sculpté, la symétrie parfaite du maraiin et sa beauté discrète lui donnent une valeur de 3d8 po.

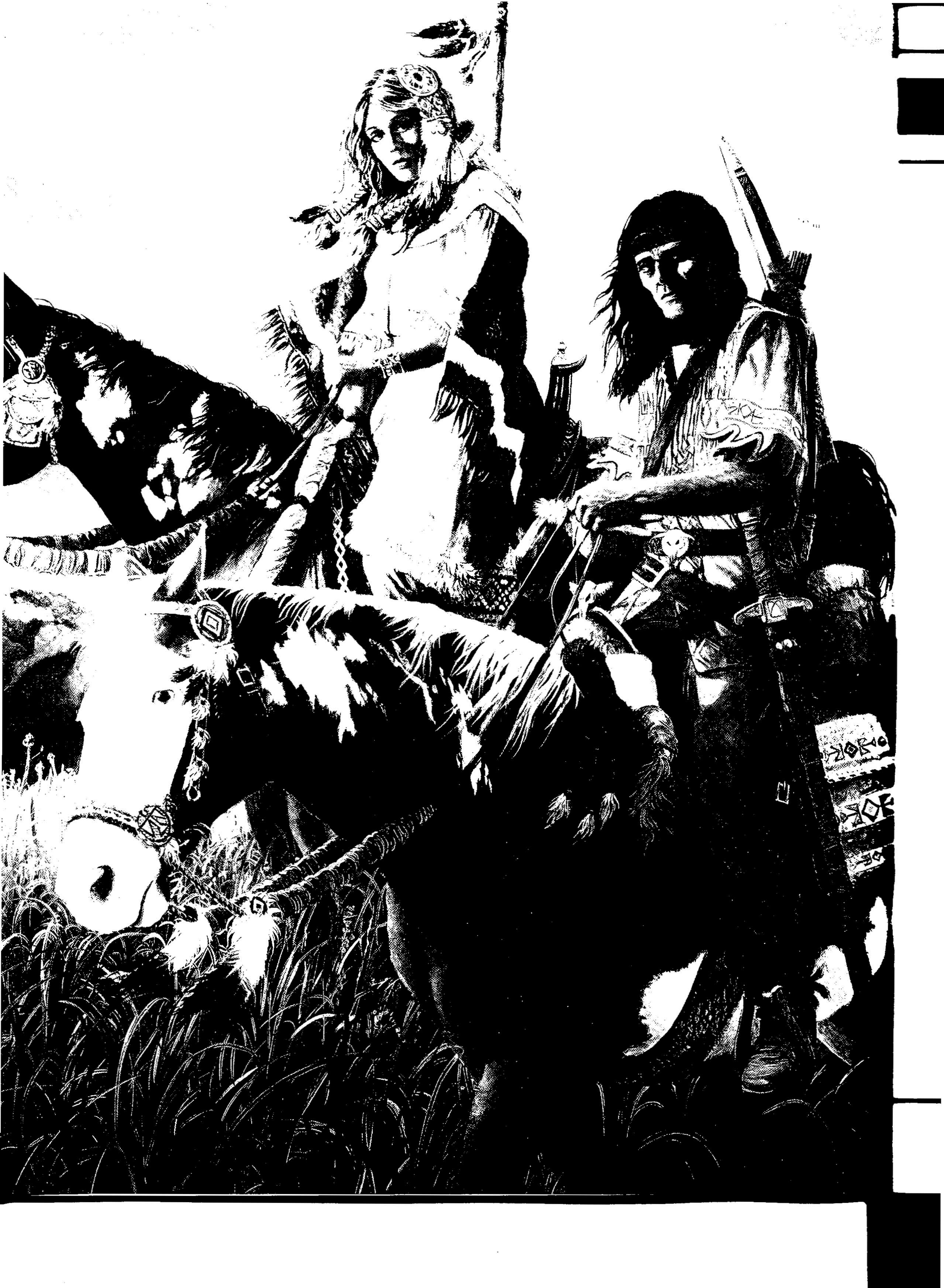
Limitations spéciales :

Pénalités d'armure : Bien qu'un coureur de brousse puisse porter n'importe quelle armure normalement autorisée aux barbares, il les trouve inconfortables et resserrées. S'il porte une armure, il ne peut pas utiliser les bénéfices spéciaux de sprinter, bondir, sauter et frénésie guerrière. Toutefois, il conserve ses bénéfices quand il porte un bouclier.

Devoirs des clans : Chaque année, un coureur de brousse doit accomplir un devoir assigné par ses anciens. Accomplir ce devoir prouve l'allégeance aux anciens et affirme la parenté avec le clan. Le coureur de brousse doit revenir au domaine du clan tous les ans pour recevoir un nouveau devoir. Si cela est irréalisable, le coureur de brousse répète le même devoir que l'année précédente. Le MD assigne le devoir à partir de la liste suivante ou il peut établir la sienne :

- Tuer une créature particulière sans l'aide de ses compagnons ; la créature doit avoir un nombre de dés de vie égal au moins à la moitié du niveau d'expérience du coureur de brousse (Un coureur de brousse du 5e niveau doit tuer une créature avec 3 dés de vie).
- Emmener un jeune coureur de brousse dans le monde extérieur et agir comme mentor de l'enfant pendant quelques semaines. Si le jeune se perd, est tué ou est gravement blessé, le coureur de brousse aura manqué à son devoir.
- Passer une semaine à servir le clan, à chercher la nourriture, à s'occuper des jeunes enfants et à soigner les malades.
- Apporter en cadeau une gemme ou une pierre précieuse particulière à un ancien.

Un coureur de brousse qui a échoué dans l'accomplissement de son devoir est accablé par la honte. Il doit détruire une arme favorite ou une possession (choisie par le MD) et ne peut pas utiliser n'importe quel bénéfice spécial pendant un mois. Un sort d'*expiation* réduit de moitié la durée de la suspension des bénéfices spéciaux.





Insulaire

Description : Natif d'une île ou d'une côte tropicale, l'insulaire est autant chez lui sur terre que sur l'eau. Insouciant et hédoniste, il passe ses journées à dériver dans des canoës fabriqués à la main, à ramasser des coquillages colorés et à mâcher de la noix de coco et des écorces. Son intimité avec le monde des esprits lui permet de changer sa forme et de créer des armes surnaturelles au pouvoir extraordinaire.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : *Requise :* Aquatique (pour les besoins de ce profil, aquatique comprend toute île, plage ou région côtière aussi bien que les rivières, les lacs et les étangs).

Rôle : Un insulaire adore la compagnie des gens et a une curiosité insatiable pour le monde extérieur. Bien que peu enclin à utiliser une épée d'acier, il peut passer des heures à s'émerveiller de ses surfaces brillantes. Il se délecte à goûter des gâteries exotiques du monde extérieur comme le hareng salé ou le fromage à pâte cuite et il peut se plier de rire à la vue d'un chevalier en armure complète ou d'une matrone dans une robe de velours. Et bien que les autres barbares se cachent le visage à la vue d'un sort de *vapeur colorée* ou de *lumières dansantes*, l'insulaire peut y répondre par un applaudissement sauvage et demander à le voir à nouveau.

Un insulaire peut être facilement distrait par la beauté qui l'entoure. Il peut s'éclipser pour un somme rapide au lieu d'aider à lever le camp ou faire trempette dans un torrent pendant que ses compagnons préparent le gibier pour le dîner. Bien que certains le considèrent comme paresseux, il charge sauvagement au combat si des amis ou de la famille sont menacés.

Talents secondaires : Fabricant d'arc et de flèches rudimentaires, couturier rudimentaire, pêcheur, marin sur petite embarcation.

Compétences martiales : *Recommandées :* Sarbacane, gourdin, bolas*, dague, couteau, arc court, fronde, épieu.

Compétences diverses : *Bonus :* Natation. *Requises :* Canotage*, Pêche. *Recommandées :* Fabrication de vêtements rudimentaires, sens de l'orientation, chasse, survie, pistage. *Interdites :* Combat aveugle, endurance, mobilisation de horde*, commandement*, combat sauvage*.

Système économique : Monnaie rudimentaire.

Options de richesse : Un insulaire commence avec 4d4 pièces de sa patrie, comme des coquillages cramoisis ou de petites pièces circulaires trouées en leur milieu. Chaque pièce de la monnaie de la patrie a une valeur dans le monde extérieur de 1 pc. Il commence aussi avec 1-2 perles (évaluées à 50 po chacune).

Armure et équipement : Un insulaire commence sans armure. Il porte une tunique ou une jupe faite de fibres végétales avec des chapelets de coquillages utilisés comme bracelets et colliers. Dans le monde extérieur, il n'a pas d'objection à porter n'importe quelle armure normalement autorisée aux barbares et négociera probablement pour une armure de peau (la plus protectrice) à la moindre opportunité. Il préfère les armes fabriquées à partir de créatures aquatiques telles que les alligators et les requins. Son arme de départ (celle qu'il reçoit gratuitement) est faite en corail ; elle a les mêmes valeur, poids et bonus d'attaque qu'une arme en ivoire (voir Chapitre 5).

Bénéfices spéciaux :

Combat aquatique : Quand il combat dans l'eau, un insulaire ne souffre d'aucune pénalité à ses jets d'attaque. Autrement, il suit les règles standards pour le combat sous-marin données dans le Chapitre 9 du *Guide du Maître*.

Changement de forme : Quand il atteint le 7e niveau, l'insulaire peut se transformer en l'une des trois créatures exotiques suivantes. Le pouvoir est utilisable une fois par jour. Il peut rester dans sa nouvelle forme jusqu'à une heure ; une fois qu'il a retrouvé sa forme humaine, il ne peut rechanger de forme à nouveau jusqu'au jour suivant. Un insulaire peut continuer à parler avec sa voix normale quand il est transformé.

- Iguane des paillis (peau orange avec des taches jaunes ; mange des détritus et des ordures). CA 5 ; VD 15 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure).
- Tortue de corail (mâchoires claquantes, de couleur rose, peut respirer dans ou hors de l'eau ; la carapace et toute la chair exposée sont aussi dures que le corail). CA 1 ; VD 3, nage 9 ; # AT 1 ; Dég 2d6 (morsure).



- Crabe d'ombre (tout noir, peut respirer de l'air et de l'eau ; a 5 % de chances par niveau — avec un maximum de 95 % — de se cacher dans l'ombre, comme pour le talent de voleur). CA 3 ; VD 6, nage 6 ; # AT 22 ; Dég 2d4 +2d4 (pinces).

Toutes ces créatures mesurent environ 1,5 mètre de long.

Arme-mana : Un insulaire croit dans une force vitale appelée *mana* qui représente l'essence spirituelle de ses ancêtres. Avec l'aide de ces derniers, des fragments de cette force vitale peuvent être transférés dans des épieux, des gourdins et des couteaux. Un insulaire peut essayer de créer de la sorte une arme-mana une fois par mois.

Un insulaire doit être au moins du 3e niveau pour créer une arme-mana. Il enterre un épieu, un gourdin ou un couteau, qu'il a lui-même fabriqué, sous trente centimètres de terre ou de sable. Après avoir prié les esprits de ses ancêtres, il s'allonge sur l'arme enterrée et dort pendant une nuit. Il investit 1.000 de ses points d'expérience acquis (remarquez que s'il n'a pas au moins 1.000 points d'expérience en plus du nombre requis pour avancer au prochain niveau, il ne peut pas créer une arme-mana).

Quand l'insulaire se réveille, il ajoute ses scores de Sagesse, de Charisme et d'Intelligence puis lance un dé de pourcentage. Si le résultat est supérieur à ce total, la tentative échoue ; il perd 100 de ses 1.000 points d'expérience investis et en conserve 900. Il peut essayer à nouveau le mois suivant.

Si le résultat est inférieur ou égal au total, la tentative réussit et il perd les 1.000 points d'expérience investis. Son arme gagne les propriétés suivantes :

- Elle a un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.
- Elle est invisible à tout le monde excepté l'insulaire.
- Elle peut seulement être brandie par l'insulaire ; à tous les autres, l'arme est aussi intangible que l'air.

Un insulaire ne peut jamais avoir plus d'une arme-mana à la fois. Il ne gagne aucun point d'expérience pour créer des armes-mana. Compte tenu que ces armes ne peuvent être vues ou utilisées par personne d'autre que l'insulaire qui les a fabriquées, elles n'ont pas de valeur marchande.

Limitations spéciales :

Capacités physiques réduites : Un insulaire n'est pas aussi physiquement compétent que les autres barbares. Il saute, bondit, grimpe et protège son dos avec deux niveaux de moins que la normale.

Déplacement réduit : Un insulaire a une vitesse de déplacement de base de 12.

Baloma affamé : L'insulaire croit qu'il est toujours accompagné par un esprit invisible appelé *baloma*, un dérivé des essences de ses ancêtres. Pour honorer le baloma et rester dans ses bonnes grâces, il doit le garder nourri. Chaque jour, l'insulaire doit fournir un repas au baloma, tel un poisson, un morceau de viande rouge, quelques bananes ou un bol de céréales. Pour "nourrir" le baloma, l'insulaire enterre le repas, le jette dans un feu ou s'en débarrasse autrement. Le repas ne peut pas être mangé par une autre personne ou créature ; si cela se produit, l'insulaire a insulté le baloma.

Si l'insulaire insulte le baloma ou manque à le nourrir, il souffre des effets d'une malédiction le jour suivant (son moral et ses jets d'attaque sont réduits de -1). Le MD peut dispenser un insulaire inconscient ou hors de combat de nourrir le baloma.

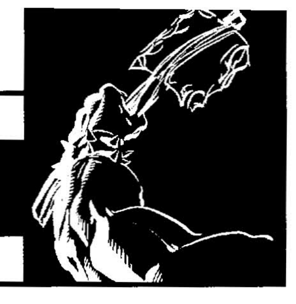
Ravageur

Description : Pour beaucoup, le ravageur représente le barbare accompli — un guerrier sauvage presque invincible qui combat avec une férocité sans égale. Menaçant en attitude et en apparence, il a des yeux perçants, des muscles saillants, et un tempérament instable qui intimide les amis comme les ennemis. Mais en dépit de son comportement féroce, le ravageur peut être juste et honorable, adhérent à un code éthique rigide.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : Quelconque. Les montagnes, la jungle, les marais et les plaines sont les plus fréquents.

Rôle : Sélectionnés parmi les membres les plus forts et les plus sanguinaires de leur tribu, les ravageurs servent comme gardes du corps et chasseurs d'hommes, entraînés à tuer avec des armes aussi bien qu'à mains nues. Leur réputation est si violente que les ravageurs sont même craints par les membres de leur propre tribu qui les considèrent comme imprévisibles et peut-être mentalement déséquilibrés.



Une telle méfiance est injustifiée. Les ravageurs n'attaquent pas sans provocation. Ils sont indignés par l'injustice, la malhonnêteté et la couardise, et ils emploient rarement les talents guerriers pour un avantage personnel. Ils défendent l'innocent, protègent le faible et cherchent à se venger du corrompu. Une grande fierté est peut-être leur plus grand défaut ; celui qui insulte ou offense un ravageur peut le payer de son sang, si ce n'est de sa vie.

Dans la plupart des sociétés barbares, les ravageurs sont considérés comme la propriété personnelle du chef. Ils sont tenus d'obéir à chaque ordre du chef et peuvent même être échangés avec d'autres tribus. Les ravageurs résistent souvent à une telle servitude en abandonnant leur patrie pour une vie de nomade. D'autres ravageurs sont nomades par nature, quittant leur patrie pendant des années pour explorer le monde extérieur.

Les compagnons d'un ravageur peuvent le trouver bruyant, passionné et brutal, prompt à guerroyer et méprisant envers la négociation. Il est dédaigneux de la civilisation et n'a pas de patience pour les intellectuels. Il considère l'hygiène comme le domaine du faible ; il tire une fierté de sa peau aux croûtes de boue, de son pagne crasseux et de sa tignasse graisseuse. Il dit ce qu'il pense, même quand ses mots blessent ; une personne qui demande au ravageur son opinion doit être préparée à une réponse brusque.

Les changements d'humeurs du ravageur sont dramatiques, voire effrayants. À un moment, il peut remettre un oiseau blessé dans son nid, l'instant d'après, il peut entrer dans une violente colère parce qu'il a égaré sa hache. Il martèle les arbres avec ses poings, hurle à pleins poumons puis s'écroule de rire si un compagnon trébuche et tombe.

Talents secondaires : Faiseur de feu, chasseur, fabricant d'armes rudimentaires.

Compétences martiales : *Recommandées :* Hache d'arme, hachette, dague, gourdin, épieu. Un ravageur ne deviendra pas compétent dans toute arme de jet ou de projectiles (un épieu est acceptable car il peut être utilisé au contact).

Compétences diverses : *Recommandées :* Vigilance*, sens du danger*, combat aveugle, endurance, arme improvisée*, fabrication d'armes rudimentaires*. *Interdites :* Don artistique, danse, fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires*, instruments de musique, combat sauvage* (la capacité du ravageur à s'enrager, expliquée ci-dessous, inclut les bénéfices associés à cette compétence).

Système économique : Troc de produits animaux.

Armure et équipement : Normalement, les ravageurs n'utiliseront pas d'armes de jets et à projectiles, car ils sentent que le combat à distance est indigne d'un guerrier. Bien que les ravageurs portent des boucliers, ils refusent de revêtir une armure de n'importe quel type, la considérant comme une couardise et un aveu tacite de peur. Typiquement, ils ne portent rien de plus que des pagnes de cuir ou de courtes tuniques faites d'une peau animale légère. Dans les climats froids ou pluvieux, ils peuvent porter des vêtements de cuir ou en fourrure pour se protéger, mais de tels vêtements n'offrent pas de bonus à leur classe d'armure naturelle.

Bénéfices spéciaux :

Armure naturelle accrue : Le ravageur a une classe d'armure naturelle de 9. Sa CA s'améliore alors qu'il augmente de niveau, comme décrit à la Table 23.

Table 23 : Classe d'armure du ravageur

Niveau du ravageur	Classe d'armure
1-2	7
3-4	6
5-6	5
7-8	4
9-11	3
12-14	2
15-17	1
18 +	0

Devenir enragé (bonus) : Un ravageur peut entrer dans une frénésie guerrière qui augmente son efficacité au combat. Pour utiliser cette capacité, il doit passer un round où il ne fait rien d'autre à part alimenter sa rage ; il tourne et retourne son bouclier, il trépigne et grogne comme un ours. À la fin de ce round, il fait un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. Si la sauvegarde réussit, il devient enragé. Si elle échoue, il ne peut devenir suffisamment frénétique. Il peut faire des tentatives supplémentaires jusqu'à pendant 10 rounds consécutifs ; au 11[e] round, la tentative réussit automatiquement.

Un ravageur reste enragé pendant un nombre de rounds égal à sa Constitution. S'il s'abstient de combattre en mêlée pendant deux rounds consécutifs,



soit par choix soit par circonstances, il perd sa rage ; il peut continuer à combattre normalement. Il peut aussi volontairement mettre un terme à sa rage à tout moment.

Un ravageur enragé acquiert les bénéfices suivants qui persistent jusqu'à la fin de sa rage :

- Il gagne +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.
- Il gagne un bonus de -2 à la classe d'armure (jusqu'à un maximum de CA 0).
- Tous les attaquants souffrent d'une pénalité de -1 à leurs jets de dégâts.
- Il gagne +2 à toutes les sauvegardes contres les charmes ou les attaques basées sur le mental.

Combat sans armes : Quand il attaque à mains nues, le ravageur inflige des dégâts comme s'il attaquait avec un gourdin (1d6 pv de dégâts contre les créatures petites et moyennes, 1d3 contre les grands adversaires).

Limitations spéciales :

Devenir enragé (pénalités) : Un ravageur souffre des pénalités suivantes quand il est enragé :

- Un ravageur enragé doit choisir un adversaire comme cible principale. Dès que le combat commence, il ne peut changer d'adversaire jusqu'à ce que sa cible s'enfuit ou soit tuée. S'il change d'adversaire, le ravageur perd automatiquement sa rage.
- Quand la rage s'éteint, le ravageur doit faire un autre jet de sauvegarde contre la magie mortelle. Si la sauvegarde réussit, il ne souffre d'aucun méfait de la rage. Si le jet échoue, il est automatiquement épuisé. Il subit les pénalités suivantes jusqu'à ce qu'il se repose pendant une heure entière : il ne peut pas devenir enragé volontairement ou involontairement ; il souffre d'une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et son déplacement de base est réduit à 12.

Rage involontaire : Certains événements peuvent faire que le ravageur se mette en colère et devienne involontairement enragé. Les événements caractéristiques sont :

- Le ravageur est insulté ou offensé.
- Un ami ou un animal adoré meurt subitement.
- Il entend les nouvelles d'une victoire d'un ennemi, d'une traîtrise d'un allié ou de l'infidélité d'une épouse.
- Une arme ou une pièce d'équipement est perdue, volée, égarée ou endommagée.

Le MD et le joueur peuvent ajouter d'autres événements. Quand le MD décide qu'un événement déclencheur s'est produit, le ravageur serre les poings, grince des dents et grogne, prévenant de cette façon ses compagnons de l'imminence de la rage ; ils ont 1d4 rounds pour se cacher ou se préparer d'une autre manière. Au terme de ce délai, il fait un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. Si la sauvegarde réussit, le ravageur refoule sa colère et rien ne se passe. Si la sauvegarde échoue, il s'emporte, acquérant tous les bénéfices associés à la rage volontaire décrite ci-dessus. La rage involontaire dure pendant un nombre de rounds égal à la Constitution du ravageur. À la différence de la rage volontaire, une rage involontaire ne s'achèvera pas prématurément ; elle dure la valeur de la Constitution, quelles que soient les circonstances.

Le ravageur dirige sa rage sur quiconque l'a insulté, lui a donné les mauvaises nouvelles ou a blessé son compagnon ; il attaque impitoyablement. S'il tue sa victime, il projette sa rage contre le spectateur innocent le plus proche (peut être un camarade PJ). Si aucune victime ou aucun badaud n'est disponible, il dirige sa rage sur l'objet inanimé le plus proche. Ses compagnons peuvent tenter de le maîtriser jusqu'à ce que sa rage se calme. Quand elle se dissipe, il fait une autre sauvegarde contre la magie mortelle, comme décrit ci-dessus.

Seigneur des forêts

Description : Le seigneur des forêts est un défenseur de la nature, le gardien des contrées sauvages inhabitées qu'il revendique comme son domaine. Il s'occupe du bien-être des animaux et use de représailles contre les intrus. Rarement affilié à un clan ou à une tribu, le seigneur des forêts préfère opérer seul.

Un seigneur des forêts se considère apparenté à une espèce animale particulière, appelée son *parent animal*. Sélectionnez le parent comme élément de la procédure de création du personnage. Une fois choisi, le parent ne change jamais.



Le joueur sélectionne un type de parent sujet à l'approbation du MD, ou lance 1d6 et consulte la Table 24 (le MD peut ajouter d'autres éléments à cette table). Les parents d'un seigneur des forêts regroupent toutes les espèces de ce type, pas seulement un animal spécifique. Par exemple, il se considère apparenté à toutes les espèces félines, telles que les tigres, les lions et même les chats domestiques. Les parents animaux incluent les espèces du monde extérieur aussi bien que celles natives de la patrie du seigneur des forêts. Les parents doivent être non magiques et doivent avoir une Intelligence de Semi- ou moins (4 ou moins).

Table 24 : Parents animaux

1d6	Espèces
1	Félins (tigre, lion, chat domestique)
2	Canin (loup, chien sauvage, chien de guerre)
3	Éléphant (mastodonte, mammouth)
4	Serpent (constricteur, géant, cracheur)
5	Ours (noir, brun, polaire)
6	Primate (babouin, gorille, chimpanzé)

Qualifications : Standard.

Région d'origine : *Requise :* Jungle ou forêt.

Rôle : Si des aventuriers pénètrent sur le territoire d'un seigneur des forêts, ils rencontreront probablement ce dernier en personne. Il peut accepter de les guider à travers son domaine et même rester avec le groupe s'il le convainc que ses talents sont nécessaires partout. La plupart des seigneurs des forêts aident avec empressement les parents animaux blessés dans le monde extérieur. Ils peuvent aussi vouloir observer des créatures inhabituelles dans leurs habitats naturels, intervenir dans les désastres naturels et procurer des soins aux animaux blessés.

Un seigneur des forêts est coopératif mais distant, préférant la compagnie des animaux à celle des gens. Il adore bavarder avec les chevaux, se balancer dans les arbres avec les singes et se dorer au soleil sur les rochers avec les serpents. Bien que typiquement stoïque et réservé, il explose quand il est confronté à des braconniers ou à des chasseurs de trophées et il peut avoir à être physiquement retenu pour ne pas les mettre en pièces.

Talents secondaires : Maître des animaux, boucher, forestier, chasseur, forgeron d'armes rudimentaires.

Compétences martiales : *Recommandées :* Sarbacane, dague, javelot, arc court, fronde, épieu. Le bois et l'os sont les matériaux les plus fréquents.

Compétences diverses : *Bonus :* Vigilance*, forge d'armes rudimentaires*. *Recommandées :* Maîtrise des animaux, connaissance des animaux, équarrissage*, dressage des animaux, sens du danger*, dissimulation*, funambulisme, pistage, acrobatie. *Interdites :* Troc*, canotage*, mobilisation de horde.

Système économique : Troc de produits animaux (en dépit de son isolement, il fait du commerce occasionnellement avec les tribus voisines).

Options de richesse : Parce qu'il voyage léger, un seigneur des forêts commence avec seulement des biens négociables d'une valeur de 1d4 po.

Armure et équipement : Un seigneur des forêts ne porte rien sauf un pagne ou une tunique en peau animale. S'il s'aventure dans des climats plus froids, il peut acquérir une armure de cuir ou matelassée, mais il évite généralement les armures avec une classe d'armure meilleure que 8. Il porte rarement un bouclier car il gêne ses mouvements.

Bénéfices spéciaux :

Discrétion : Un seigneur des forêts reçoit un bonus de +2 à tous les tests de compétence de dissimulation. Dans le milieu naturel, il a 5 % de chances par niveau (avec un maximum de 95 %) de se déplacer silencieusement (comme le talent de voleur).

Soins accrus : Un seigneur des forêts récupère les points de vie perdus au double de la vitesse normale. Cela ne s'applique pas aux soins magiques.

Langage des animaux : Un seigneur des forêts peut utiliser cette capacité à volonté avec ses parents animaux. Il peut parler avec d'autres animaux s'il réussit un test de Sagesse. Autrement, cette capacité est identique au sort de prêtre du 2e niveau mais ne requiert ni composantes de sort ni temps d'incantation.

Convocation de parents : Dans sa région d'origine, un seigneur des forêts peut tenter de convoquer des parents animaux. Il frappe sur son torse et hurle à pleins poumons pendant 1 à 4 rounds puis fait un test de Sagesse. Si le test réussit, 1d4 parents arrivent dans l'heure qui suit (en supposant que le MD décide qu'ils sont disponibles). Les parents agissent comme



des suivants pendant les 2d6 heures suivantes, obéissant aux ordres du seigneur des forêts. Un seigneur des forêts peut essayer de convoquer des parents une fois par jour.

Déplacement dans les arbres : En se balançant et en bondissant de branche en branche un seigneur des forêts se déplace dans la cime des arbres avec une vitesse de déplacement de base de 12.

Limitations spéciales :

Restriction d'armes : Le seigneur des forêts souffre d'une pénalité d'incompétence de -2 quand il utilise des armes qu'il n'a pas lui-même fabriquées.

Honorer les parents animaux : Le seigneur des forêts doit honorer les parents animaux des façons suivantes :

- Il ne peut pas porter de vêtements, brandir des armes ou utiliser des produits dérivés de ses parents.
- Il ne peut pas blesser, intentionnellement ou par imprudence, un parent et il doit intervenir pour empêcher les autres de le faire.
- Il doit protéger ses parents des prédateurs.
- Il doit prendre soin des parents blessés ou malades.
- Il doit libérer des parents captifs, comprenant ceux dans les zoos, les réserves de chasse et les entreprises commerciales (il peut utiliser sa capacité de langage avec les animaux pour déterminer si un animal particulier est retenu contre sa volonté).

Si un seigneur des forêts viole un de ces principes, il est rongé par le remords et ne peut pas utiliser ses bénéfices spéciaux pendant 4d4 jours. Si son action ou sa passivité a pour conséquence la mort d'un parent, il est répudié de ses bénéfices spéciaux pendant les 1d4 +1 semaines suivantes. Un sort d'*expiation* réduira de moitié la durée de cette pénalité.

Tueur de mages

Description : Les tueurs de mages sont obsédés par la destruction des praticiens de la mauvaise magie. Ils viennent de cultures où la pratique de la magie est réservée à une élite d'anciens. Les anciens examinent chaque nouveau-né dans la tribu, recherchant des présages. Une marque de naissance inhabituelle, des cheveux blancs ou une dentition déjà complète peuvent être interprétés comme un signe selon lequel les dieux ont sélectionné le bébé pour qu'il devienne un tueur de mages. Les anciens enlèvent l'enfant à sa mère et l'élèvent comme le leur. Trois cercles concentriques sont tatoués sur son front pour indiquer son statut. Quand l'enfant atteint sa maturité, les anciens le baignent dans des huiles magiques et lui ordonnent d'inhaler les fumées d'un encens sacré. Ces traitements lui donnent les pouvoirs spéciaux de détecter les êtres mauvais et de résister à leur magie. Les anciens l'envoient alors dans le monde extérieur pour exterminer les prêtres et les magiciens mauvais au nom de la tribu.

Qualifications : Un tueur de mages doit être d'alignement bon.

Région d'origine : Quelconque.

Rôle : Le tueur de mages a peu d'intérêts à part celui de détruire la mauvaise magie. Il coopère avec ses compagnons car les circonstances l'imposent, mais il recherche en permanence les praticiens mauvais de magie.

Sa résolution décourage l'amitié. Il garde ses compagnons à distance et préfère la solitude. Sévère et maussade, il peut passer des jours sans dire un mot, s'animant seulement à la perspective de rencontrer un de ses ennemis haïs. Méfiant envers toutes les formes de magie du monde extérieur, il évite de s'associer avec les membres de son groupe qui manipulent la magie sauf s'il y est forcé par les circonstances.

Talents secondaires : Boucher, forestier, chasseur.

Compétences martiales : *Requise :* Arc court.

Compétences diverses : *Recommandées :* Fabrication d'armes rudimentaires*, sens du danger*, endurance, chasse, sommeil rapide*, survie, pistage, arme improvisée*. *Interdites :* Toutes les compétences de la liste de chaman (Table 31, Chapitre 4).

Système économique : Troc simple et de produits animaux.

Options de richesse : Le tueur de mages commence avec des biens négociables d'une valeur de 3d4 po.

Armure et équipement : Il commence avec une cuirasse, une rondache, un carquois de cuir de 3d4 *flèches-esprits*, don des anciens de la tribu (voir Chapitre 5 pour plus d'information sur les *flèches-esprits*).

Bénéfices spéciaux :

Protection contre le mal : En conséquence des traitements des anciens de la tribu, un tueur de mages



irradie une aura de protection contre le mal sur une distance de 30 cm. L'aura est constante et permanente ; autrement, elle agit exactement comme le sort de 1er niveau de prêtre du même nom.

Connaissance des alignements : Un tueur de mages peut utiliser cette capacité à volonté en touchant la créature, le personnage ou l'objet ciblé. Les temps d'incantation et les composantes de sorts ne sont pas nécessaires ; autrement, la capacité est identique au sort de prêtre de 2e niveau. La créature est autorisée à faire un jet de sauvegarde pour résister à cette capacité.

Détection de l'illusion : Un tueur de mages a 5 % de chances par niveau de déterminer qu'un phénomène avec des éléments illusoires visuels, auditifs ou autre est en fait une illusion. Cette chance ne peut excéder 75 %. Il peut utiliser cette capacité deux fois par jour, mais seulement une fois par phénomène.

Détection de la magie : Un tueur de mages a 25 % de chances au 1er niveau de détecter la magie ; cette capacité augmente de 5 % par niveau, jusqu'à un maximum de 90 %. Cette capacité fonctionne à volonté pourvu que le tueur de mages ne fasse rien sauf se concentrer pendant un round entier. Il perçoit la présence de la magie comme une pulsation dans sa tête (faible, légère, modérée, forte ou accablante). Il ne peut pas déterminer la sphère ou le type de magie ; autrement, cette capacité fonctionne comme le sort de prêtre de 1er niveau.

S'il réussit, le barbare a 50 % de chances de déterminer le penchant général (bon ou mauvais) du jeteur de sort.

Attaque contre des créatures magiques : Un tueur de mages peut frapper des créatures normalement immunisées contre les attaques non magiques. Au 4e niveau, il peut faire des attaques contre des créatures qui peuvent seulement être frappées par des armes +1 ou mieux. Au 6e niveau, il peut attaquer des créatures qui requièrent des armes +2. Au 8e niveau, il peut attaquer des créatures qui exigent une arme +3. Au 10e niveau, il peut attaquer des créatures nécessitant une arme +4 et au 12e niveau, il peut attaquer des créatures requérant des armes +5. Cette capacité ne donne pas au tueur de mages un quelconque bonus spécial de combat ; il fait des jets d'attaque et de dégâts normaux contre ces créatures.

Bonus aux points d'expérience : Si un tueur de mages détruit ou se débarrasse d'un objet magique, il gagne 150 % de sa valeur en points d'expérience. Par exemple, s'il jette un *anneau de poigne électrique* dans une crevasse, il gagne 1.500 points d'expérience pour les 1.000 PX de l'objet. Ce bénéfice s'applique seulement aux armes magiques d'alignement mauvais ou celles créées ou utilisées par un prêtre ou un magicien mauvais.

En plus, pour bénéficier du bonus aux points d'expérience, il doit s'assurer que personne d'autre ne peut facilement récupérer l'objet, et certainement pas un membre de son propre groupe. Généralement, les objets récupérés par les autres PJ annulent le bonus aux points d'expérience.

Le barbare gagne le double des points d'expérience normaux pour tuer un magicien ou un prêtre mauvais.

Limitations spéciales :

Pas d'objets magiques : Un tueur de mages ne peut pas utiliser des objets magiques d'aucune sorte, à l'exception de ceux que lui confient les anciens (à la discrétion du MD). Si le barbare autorise un magicien à lui lancer un sort, il perd tous les bénéfices spéciaux pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'un sort d'*expiation* absolve la violation.

Contrainte de combat : En situation de combat, un tueur de mages doit rechercher un magicien ou un prêtre mauvais de préférence à tout autre adversaire potentiel. Si le groupe rencontre une horde d'ogres et un prêtre mauvais, le tueur de mages dirige ses attaques contre le prêtre. Si le barbare entend des rumeurs concernant un magicien mauvais dans un château au sommet d'une montagne, il se sent obligé de le traquer à moins que ses compagnons ne le convainquent du contraire ou ne le retiennent de force. Cette obligation n'interfère pas nécessairement avec le bon sens ou ses obligations envers ses amis. Si un compagnon est suspendu à une paroi rocheuse et appelle le tueur de mages à l'aide, le barbare interrompt ses attaques contre un prêtre mauvais pour le secourir et il reprendra ensuite ses attaques quand son compagnon sera sain et sauf.



Profils de clercs

Arpenteur de rêves



Description : Les arpenteurs de rêves proviennent des mêmes cultures qui produisent les coureurs de brousse. Mais à la différence de ces derniers, qui se contentent de l'art et du délassement, les arpenteurs de rêves s'occupent des besoins spirituels de leur clan.

Les arpenteurs de rêves font référence au monde dans lequel ils vivent comme "le rêve". Les gens, les animaux et les objets sont les manifestations des rêves de puissantes divinités occupant un monde différent appelé "le rêvé". Quand les gens rêvent, leurs esprits quittent le rêve et entrent dans le rêvé. Le rêvé reproduit beaucoup de caractéristiques physiques du rêve ; c'est aussi la demeure des esprits des morts. Les arpenteurs de rêves consacrent leur vie à étudier les relations entre le rêvé et le rêve.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : *Requise :* Plaines.

Rôle : Un arpenteur de rêves est obsédé par les rêves. Il médite sans cesse sur ses propres rêves, amadoue ses compagnons pour qu'ils lui détaillent leurs rêves et étudie même des animaux qui dorment paisiblement pour déterminer s'ils peuvent rêver. Si un compagnon tombe malade, l'arpenteur de rêves demande si un rêve a prédit son état. Si un compagnon a un cauchemar, l'arpenteur de rêves l'évite pour le reste de la journée, craignant que sa malchance puisse être contagieuse. Inversement, si un ami a un rêve agréable, l'arpenteur de rêves est particulièrement attentif, tentant même de dormir à ses côtés, espérant que sa bonne fortune déteindra.

Un arpenteur de rêves quitte typiquement sa patrie et se joint à un groupe d'aventuriers parce qu'un rêve l'a conduit à agir ainsi. Il reste avec le groupe, obéissant à son chef et l'aidant à atteindre ses buts jusqu'à ce qu'un rêve lui dise de rentrer chez lui.

Comme les coureurs de brousse, les arpenteurs de rêves sont des créatures sociables qui estiment la coopération et la compagnie. Toutefois, ils sont moins concernés par le confort que les coureurs de brousse ce qui fait d'eux des guerriers et des travailleurs sûrs qui prennent leurs responsabilités au sérieux.



L'arpenteur de rêves est tellement convaincu de l'existence du rêve et du rêvé qu'il est abasourdi quand personne ne partage ses croyances. Quand les autres parlent de leurs dieux, il roule des yeux. Il considère la prière comme bizarre, l'idolâtrie comme déconcertante. Il est consterné par la plupart des clercs et des prêtres du monde extérieur et évite de fréquenter de tels personnages dans son propre groupe.

Talents secondaires : Maître des traditions, devin, conteur.

Compétences martiales : *Recommandées :* Boomerang* (classique ou non revenant), sarbacane, gourdin, arc court, dague, fléchette, fronde, épieu.

Compétences diverses : *Recommandées :* Histoire ancienne, sens du danger*, fureter*, signaux*, divination*, météorologie. *Interdite :* Religion.

Système économique : Troc simple et de produits animaux.

Options de richesse : Un arpenteur de rêves commence avec des biens négociables d'une valeur de 2d4 po.

Armure et équipement : Un arpenteur de rêves ne reçoit aucune armure de départ, préférant un pagne en cuir et, peut-être, une coiffe de plumes. Il peut négocier pour une armure mais se limite habituellement au cuir ou à la matelassée. Il peut porter un bouclier, habituellement en fabriquant le sien en étendant des peaux d'animaux sur un bâti de bois.

Un arpenteur de rêves commence aussi avec un instrument appelé *attrape-rêves*, qui ressemble à un fin bandeau de cuir décoré de plumes et de cailloux colorés. Les anciens du clan de l'arpenteur de rêves lui offrent son attrape-rêves quand il atteint l'adolescence. L'attrape-rêves retient tous les rêves vécus par le porteur dans une seule nuit ; il les relâche automatiquement après 24 heures, se préparant à retenir un nouvel ensemble de rêves. Il peut être utilisé selon l'une des deux façons suivantes :

- L'arpenteur de rêves porte l'attrape-rêves pendant une nuit et le prête alors à un autre personnage. Si ce dernier porte l'attrape-rêves quand il va dormir, il vit les rêves exacts que l'arpenteur de rêves a eu la nuit précédente.
- Un personnage porte l'attrape-rêves pendant une nuit puis il le rend à l'arpenteur de rêves. Si l'arpenteur de rêves le porte quand il va dormir, il vit les rêves du personnage.

Si l'arpenteur de rêves perd son attrape-rêves, il peut revenir dans sa patrie et faire une requête pour en avoir un nouveau. Un remplacement prend 1d4 +1 semaines pour être créé.

Sphères : *Majeures :* Générale, charme, combat, divination, protection. *Mineures :* Animale, création, végétale, climat.

Talisman : Une maracas remplie d'os d'oiseaux.

Bénéfices spéciaux :

Lecture onirique : En touchant le front d'un personnage ou d'une créature endormis et en réussissant un test de Sagesse, l'arpenteur de rêves vit les rêves du dormeur. Le barbare ne peut pas agir sur le rêve ou l'affecter d'une quelconque façon ; il le voit juste dans sa tête, exactement comme s'il était rêvé par le dormeur. L'arpenteur de rêves peut lire les rêves à volonté, mais pas pendant plus de cinq rounds par heure. Durant la lecture, le chaman reste dans un état semblable à une transe, inconscient du monde physique. S'il est dérangé (ou si le dormeur s'éveille), l'arpenteur de rêves perd automatiquement le contact avec le sujet et la lecture onirique s'achève.

Clairvoyance : En fermant ses yeux et en se relaxant, l'arpenteur de rêves peut visualiser spirituellement n'importe quel endroit qu'il connaît ; la capacité reproduit le sort de magicien de 3e niveau mais ne nécessite ni de composantes de sort, ni de temps d'incantation. L'arpenteur de rêves peut utiliser cette capacité une fois par jour pendant un nombre de rounds égal à son niveau.

Implant onirique : Une fois par jour, l'arpenteur de rêves peut entrer dans l'esprit d'un personnage ou d'une créature endormis et modifier son rêve. Le chaman touche le front du sujet et ce dernier fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Si la sauvegarde réussit, l'arpenteur de rêves ne peut pas affecter son rêve. Si elle échoue, l'arpenteur de rêves entre dans un état semblable à une transe (identique à celle liée à la capacité de lecture onirique) et peut passer jusqu'à cinq rounds à remanier le rêve du sujet. Le barbare peut changer les détails d'un rêve ou en implanter un nouveau. Quelques utilisations possibles :

- Il crée des rêves inquiétants qui empêchent le sujet de dormir paisiblement ; le sujet ne peut pas récupérer la quantité normale de points de vie ou récupérer des sorts.



- Il déclenche un cauchemar impliquant une créature ou un personnage particulier. Si le sujet rencontre le personnage ou la créature le jour suivant et rate sa sauvegarde contre les sorts, il réagit comme s'il était affecté par un sort de *terreur*.
- Il fabrique des images réconfortantes de prairies paisibles et de ruisseaux gazouillants pour calmer un ami agité.
- Il implante un indice trompeur sur la localisation d'un trésor.

Un implant onirique ne peut contraindre le sujet à exécuter un acte qui va à l'encontre de ses principes moraux ou du bon sens. Pas plus qu'il n'altère les croyances ou la personnalité d'une façon majeure. Par exemple, un rêve d'une divinité adorée assassinant un enfant innocent ne fera pas abandonner sa foi au sujet pas plus qu'un rêve d'un succulent bol de venin de serpent ne le pousse à boire du poison. Le MD décide des effets exacts, si tant est qu'il y en ait, des rêves implantés.

Rêve de mort : Un arpenteur de rêves obtient cette capacité quand il atteint le 9e niveau. Une fois par mois, un arpenteur de rêves peut provoquer des cauchemars si dérangeant que le sujet en meurt. Le sujet doit être de niveau égal ou inférieur à celui de l'arpenteur de rêves (ou avec un nombre de dés de vie égal ou inférieur au niveau de l'arpenteur de rêves). L'arpenteur de rêves place ses mains sur le sujet endormi pendant cinq rounds et se concentre. S'il est interrompu — par exemple, si l'arpenteur de rêves est attaqué ou si le sujet se réveille — la tentative est terminée ; il pourra essayer de nouveau le mois suivant. Autrement, l'arpenteur de rêves fait un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, utilisant 1d10 au lieu du d20 habituel. Si le jet échoue, le rêve de mort échoue aussi. Si le jet réussit, les points de vie du sujet sont réduits à 0. Sur un résultat de 10, le rêve de mort se retourne contre lui et l'arpenteur de rêves entre dans un état de stase temporelle (comme pour le sort de magicien du 9e niveau).

Limitations spéciales :

Nuit entière de sommeil : Si un arpenteur de rêves ne dort pas au moins sept heures, il ne peut utiliser aucun de ses bénéfices spéciaux le jour suivant. La compétence de sommeil rapide peut réduire cette obligation à une heure (voir Chapitre 4).

Défenses amoindries : Quand il utilise n'importe lequel de ses bénéfices spéciaux, la classe d'armure d'un arpenteur de rêves est automatiquement de 10, quelles que soient son armure et ses protections magiques.

Augure

Description : Prophète du futur et lecteur des signes, l'augure se considère comme un intermédiaire des dieux, supérieur aux mortels. L'augure entreprend un entraînement rigoureux dès le plus jeune âge. Il est laissé dans les bois pendant des jours, ses membres liés par des lianes et ses yeux couverts d'écorces, pour accroître sa sensibilité au monde naturel. Des duels avec des animaux sauvages aiguisent ses talents guerriers. Des gorgées d'infusion d'herbes déclenchent de violents cauchemars qui affermissent sa résistance à la peur. Son entraînement terminé, il entame un apprentissage dans le monde extérieur, partageant ses dons avec les non-éclairés jusqu'à ce que ses anciens le rappellent chez lui.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : Quelconque.

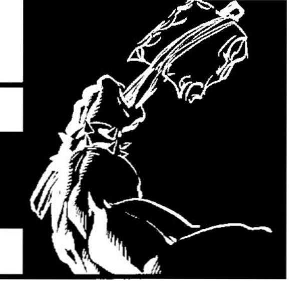
Rôle : Fier et arrogant, l'augure interprète les signes et offre des prophéties pour aider son groupe à atteindre ses objectifs. Il s'attend souvent à être choyé et peut s'indigner si ses compagnons ne montrent pas assez de sympathie quand il brise son arme favorite ou tombe malade. Il a tendance à se lier avec les membres du groupe ayant le statut le plus élevé (ceux de niveau égal ou supérieur) et ignore les autres. Il peut faire peu d'efforts pour dissimuler son mépris pour le monde extérieur.

L'augure attaque sans hésitation au combat, certain que ses divinités le protégeront d'une blessure grave. Les blessures l'enragent, augmentant sa détermination à détruire tout adversaire qui a l'impudence de blesser un agent des dieux.

Talents secondaires : Forestier, chasseur, maître des traditions.

Compétences martiales : Quelconques, mais il préfère les armes de mêlées comme les gourdins à pointes*, les couteaux et les haches.

Compétences diverses : *Requise :* Divination*. *Recommandées :* Combat aveugle, sens de l'orientation, commandement*, religion.



Système économique : Troc simple et troc de produits animaux.

Options de richesse : L'augure commence avec des produits animaux et des biens négociables d'une valeur de 2d4 po. Comme cadeau de ses anciens, il reçoit aussi 1d4 petites pierres ornementales (au choix du MD) avec une valeur totale inférieure à 100 po.

Armure et équipement : Un augure commence avec une armure matelassée. Il commence aussi avec un jeu de *bâtons-fétiches,* 13 petits bâtons de bois portant des visages humains sculptés. Les bâtons-fétiches sont enveloppés dans une peau de lézard et le paquet est attaché avec une lanière de cuir autour de sa taille ou de son épaule. Si l'augure casse un des bâtons-fétiches à l'aube, il peut augmenter sa résistance aux dégâts. Lancez 1d20. Sur un résultat de 1 à 19, il encaisse la moitié des dégâts de toutes les formes d'attaques — comprenant les armes, le poison, la maladie, les désastres naturels et la magie — pendant les 12 prochaines heures. Sur un résultat de 20, il encaisse le double des dégâts de toutes les formes d'attaques durant les 6 prochaines heures. Il y a un délai de 1d2 rounds avant que les bénéfices ou les préjudices ne se produisent.

Un augure peut utiliser un seul bâton-fétiche par jour. Personne d'autre à part l'augure ne peut utiliser un bâton-fétiche.

Le jeu de bâtons-fétiches est destiné comme un cadeau à titre exceptionnel. Si l'augure en désire un autre, il peut revenir dans sa patrie et le demander aux anciens. S'ils l'approuvent, ils lui donneront un autre jeu de 13 bâtons. Toutefois, enchanter un jeu de remplacement requiert un transfert d'énergie de la part de l'augure ; il doit sacrifier un objet magique et lancer des niveaux de sorts jusqu'à atteindre son propre niveau, pour enchanter les bâtons-fétiches. L'augure peut continuer à acquérir de nouveaux jeux aussi longtemps que les anciens l'approuvent. Il ne peut jamais obtenir un remplacement jusqu'à ce que tous les bâtons de son vieux jeu aient été utilisés ou perdus. À la discrétion du MD, les anciens de l'augure peuvent d'abord exiger de lui qu'il exécute un acte héroïque qui montre sa relation intime avec les dieux. Les bâtons-fétiches servent de récompense pour cet acte.

Sphères : Standard.

Talisman : Une *branche nganga* faite d'un morceau d'arbre grossièrement sculpté en forme humaine, avec deux éclats de quartz pour les yeux et une peau de serpent pour le pagne.

Bénéfices spéciaux :

Identification : Une fois par jour, un augure peut essayer d'identifier les restes de n'importe quel personnage ou créature. Les restes peuvent être un cadavre entier ou une partie du corps (os, cheveux, peau ou sang) ; l'âge des restes est sans importance. Comme alternative, il peut essayer de déterminer la possession de tout objet ou arme ; l'augure identifiera le dernier personnage ou créature qui a possédé l'objet pendant au moins un jour.

Pour utiliser cette capacité, l'augure touche les restes ou l'objet, se concentre pendant un round puis fait un test de Sagesse. Si le test échoue, il en va de même pour la tentative d'identification ; l'augure n'apprend rien. Si le test réussit, l'augure voit l'image de la créature ou du personnage dans son esprit. L'image persiste pendant un round. Si l'augure n'est pas familiarisé avec le personnage ou la créature, ses compagnons peuvent être capables de fournir des détails à partir de la description de l'augure.

Connaissance des motivations : Pour utiliser cette capacité, l'augure montre du doigt le sujet et fait un test de Sagesse. Si le test réussit, l'augure sait instantanément la motivation fondamentale du sujet ; les motivations typiques comprennent la faim, la peur, la cupidité, l'affection et la colère. La capacité révèle la motivation seulement en termes généraux ; l'augure peut apprendre qu'un dragon est affamé mais pas ce qu'il veut manger. Il peut apprendre qu'un étranger est effrayé mais pas ce qu'il craint. Cette capacité ne fonctionnera pas sur ceux dont l'esprit est protégé de la détection par le truchement de sorts, d'objets magiques ou de pouvoirs psioniques. Pas plus qu'il ne fonctionnera sur les créatures stupides (les morts-vivants qui ne pensent pas, les limons et la plupart des plantes). Un augure peut utiliser cette capacité une fois par jour.

Immunité contre la peur : L'augure est immunisé contre toutes les formes de peur.

Limitations spéciales :

Rituel de victoire : Toutes les fois qu'un augure termine victorieusement un combat — une rencontre dans laquelle ses ennemis ont été tués, capturés ou chassés — il doit exécuter un rituel de victoire pour exprimer sa reconnaissance aux dieux. Le MD



détermine quand un rituel est approprié. Normalement, les rencontres de chasse ou de pêche ne requièrent pas de rituels de victoire, pas plus que les combats de divertissement ou les batailles avec des résultats mitigés.

L'augure choisit un rituel spécifique au début de sa carrière à partir de la liste suivante. S'il le préfère, le MD peut suggérer un rituel différent ou permettre au joueur d'en concevoir un. Une fois que le rituel est choisi, il ne peut plus jamais changer.

- L'augure prend une mèche de cheveux, une dent, un bout de tissu ou un autre souvenir d'au moins un des adversaires qui ne se sont pas enfuis ou retirés. Il exhibe ces souvenirs sur un bouclier, une ceinture ou un collier pendant au moins un jour (si tous les adversaires ont été chassés, l'augure est dispensé d'exécuter ce rituel).
- Il marque la zone où s'est déroulée la bataille avec un symbole tribal spécial, gravé sur un arbre, ciselé sur un rocher ou creusé dans le sol.
- Il "purifie" la zone où la bataille s'est déroulée en répandant de l'eau ou des pétales de fleurs.
- Il rend grâce silencieusement à ses dieux pour avoir guidé sa main et lui avoir donné le courage, un procédé qui prend au moins 10 rounds.

L'augure doit exécuter son rituel de victoire dans l'heure suivant la fin du combat. S'il manque à le faire, il ne peut pas utiliser ses bénéfices spéciaux ou lancer des sorts durant les prochaines 24 heures.

Envoûteur (ulogo)

Description : L'envoûteur — aussi appelé *ulogo* — a pris sur lui d'être le champion de la droiture. Il croit que certains hommes sont contaminés par une force maléfique appelée *m'loa* qui les contraint à faire des actions mauvaises. L'envoûteur blesse les ennemis du bien en fabriquant et en endommageant des poupées d'argile imprégnées de leur m'loa.

L'envoûteur croit aussi que la m'loa d'un homme mauvais persiste après sa mort, prenant la forme d'un fantôme invisible. De tels fantômes ne peuvent pas être détruits ou blessés ; ils peuvent seulement être effarouchés. À cette fin, l'envoûteur cultive une apparence effrayante. Il peint de grands cercles blancs autour de ses yeux et strie de rouge ses bras et ses jambes. Des pierres logées dans ses narines font que son nez prend des angles étranges. Il perce ses lobes d'oreilles et ses lèvres avec des os pointus et fait pousser ses ongles en spirales grotesques. Un tatouage rouge sur son torse, formé comme un X dentelé, déclare son opposition à la m'loa.

Qualifications : Un envoûteur doit être d'alignement loyal.

Région d'origine : *Requise :* Forêt, jungle ou marécage.

Rôle : Pour garder les fantômes m'loa à distance, l'envoûteur expérimente constamment de nouvelles façons de se rendre plus effrayant. Il taille ses dents en fines pointes, il gronde comme un tigre et imite les serpents en ondulant sur le sol. Il peut colorer son visage en bleu un jour et couvrir son corps d'une croûte de boue le lendemain.

L'envoûteur joue un rôle soumis dans un groupe d'aventuriers, se tenant à l'écart et fréquentant rarement ses compagnons. Il est prudent a proximité des animaux, croyant qu'un fantôme m'loa peut rendre rétif un chien amical ou obliger un cheval docile à désarçonner son cavalier.

Sur le champ de bataille, un envoûteur avance en bondissant et en sautant, agitant ses longs cheveux et avec ses yeux flamboyants. Il foule aux pieds les ennemis tombés et hurle à l'encontre des cadavres. Il célèbre la mort d'un ennemi haï en dansant autour d'un feu de joie tard dans la nuit.

Talents secondaires : Danseur, faiseur de feu, herboriste.

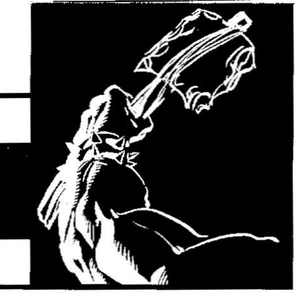
Compétences martiales : *Requise :* dague ou couteau. *Recommandées :* Sarbacane, hache (d'armes ou de jet), fléchette, épieu, gourdin à pointes*.

Compétences diverses : *Recommandées :* Don artistiques, danse, allumage de feu, signaux*, religion. *Interdites :* Maîtrise des animaux, mobilisation de horde*, équitation (normale ou en vol), commandement*.

Système économique : Troc de produits animaux.

Options de richesse : L'envoûteur commence avec des produits animaux d'une valeur de 2d4 po.

Armure et équipement : L'envoûteur commence avec une armure de cuir ou matelassée. Il peut passer à une armure de peau, mais il porte seulement des peaux d'animaux qu'il a lui-même tués. Il se couvre de feuilles, de griffes et de fragments d'os, attachés à ses vêtements par des lanières de cuir.



Sphères : *Majeures :* Générale, charme, combat, nécromancie, protection. *Mineures :* Divination, élémentaire, soins, soleil.

Talisman : Le crâne d'un rat ou d'un lézard, teint en rouge et empalé sur un bâton pointu.

Bénéfices spéciaux :

Poupée m'loa : L'envoûteur peut tenter de blesser un ennemi en créant une petite réplique appelée *poupée m'loa*. Pour créer une poupée, l'envoûteur doit rassembler assez de boue ou d'argile dans sa région d'origine pour former une figurine humanoïde de 10 à 15 cm de haut. Un ongle, une mèche de cheveux ou tout autre morceau d'élément organique de la future cible est mélangé dans le tronc de la poupée. Sinon, un morceau d'un objet possédé par la cible — un lambeau de tissu, un éclat d'une arme — peut remplacer la matière organique. Un bout de nourriture partiellement consommé par la cible marche aussi. Une fois que l'envoûteur a façonné la poupée, il doit la laisser sécher un jour au soleil. Un envoûteur peut seulement utiliser une poupée m'loa à un moment donné.

À chaque fois que l'envoûteur casse un morceau de la poupée, plante une lame dedans ou l'endommage d'une autre manière, la cible qu'elle représente peut être blessée. Aucun jet d'attaque n'est requis pour endommager la poupée ; "l'attaque" réussit automatiquement. La distance n'est pas non plus un facteur bien que l'envoûteur et la cible doivent être sur le même plan d'existence. L'envoûteur ne peut entreprendre d'autres actions pendant le round durant lequel il abîme la poupée. Il peut l'endommager jusqu'à un total de quatre fois, mais il ne peut pas l'endommager plus fréquemment qu'une fois par heure. La poupée se désagrège automatiquement après qu'elle a été endommagée pour la quatrième fois.

À chaque fois que la poupée est endommagée, la cible se sauvegarde contre les sorts, en appliquant les modificateurs pertinents de la Table 25. Si la sauvegarde réussit, la cible est indemne. Si la sauvegarde échoue, elle encaisse 3d6 pv de dégâts.

Table 25 : Modificateurs de la poupée m'loa

Condition	Modificateur du jet de sauvegarde de la cible*
Le niveau de l'envoûteur est inférieur ou égal au niveau ou aux dés de vie de la cible	+2
L'envoûteur peut voir la cible	-1
L'envoûteur a infligé des dégâts physiques à la cible dans les dernières 24 heures**	-2
Niveau de l'envoûteur (choisissez-en un)	
1-3	+2
4-6	+1
7-12	0
13 +	-2

* Utilisez tout ce qui s'applique.
** Avec des armes, des sorts ou la poupée m'loa.

Malédiction : Une fois par semaine, l'envoûteur peut essayer de maudire tout personnage ou créature qu'il peut voir. L'envoûteur doit passer un round à ne rien faire à part se tenir immobile à fixer la cible. Il passe alors le round suivant avec les deux mains sur son propre torse, en couvrant son tatouage ; il ne peut pas entreprendre d'autres actions pendant ce round. La cible fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Si la sauvegarde réussit, il ne se passe rien. Si la sauvegarde échoue, elle souffre des effets d'une *malédiction*, identique au sort de magicien de 4e niveau. Si la sauvegarde est un 20 naturel, c'est l'ulogo qui est affecté par la malédiction.

Limitations spéciales :

Vulnérabilité aux morts-vivants : Un envoûteur ne peut pas repousser les âmes-en-peine, les spectres ou les fantômes. Il encaisse le double des dégâts physiques de la part de ces créatures mais souffre de l'absorption de niveau normal.

Pénalité de réaction : À cause de son apparence et de ses manières intimidantes, l'envoûteur souffre d'une pénalité à la réaction de -3 dans les rencontres avec les PNJ du monde extérieur. Cela est en sus de toutes les autres pénalités à la réaction normalement imposées aux personnages barbares.



Homme-médecine

Description : Bien qu'il soit un guérisseur doué, l'homme-médecine a des responsabilités qui vont au-delà des soins aux malades et aux blessés. Il sert aussi de conseiller, de professeur et de guide spirituel, en utilisant des mots doux et des forces spirituelles pour favoriser le bien-être des gens.

Qualifications : Un homme-médecine doit avoir une Intelligence minimale de 9 et être d'alignement bon.

Région d'origine : Quelconque.

Rôle : L'homme-médecine s'occupe de tous les membres du groupe avec lequel il s'allie. Il ramasse des herbes médicinales pour les blessés, veille toute la nuit au chevet du malade et préside les rites funéraires pour les morts. Bien que les intérêts de ses compagnons du monde extérieur puissent aller au-delà de son entendement, il est prompt à prêter une oreille compréhensive. En dépit de ses manières rudimentaires, beaucoup trouvent dans sa simple présence une source de réconfort.

L'homme-médecine est inhabituellement réfléchi pour un barbare, passant des heures à songer à la cruauté de la vie ou à son échec à soigner quelqu'un sous sa garde. Sur le champ de bataille, il combat avec acharnement et sans penser à lui, risquant sa vie pour aider des compagnons en danger.

Talents secondaires : Maître des animaux, fureteur, forestier, maître des traditions.

Compétences martiales : *Recommandées :* Hache (hachette, d'armes ou de jet), gourdin.

Compétences diverses : *Bonus :* Premiers secours. *Recommandées :* Maîtrise des animaux, dressage d'animaux, fureter*, herboristerie, mobilisation de horde*, commandement*, religion, survie.

Système économique : Troc de produits animaux.

Options de richesse : Un homme-médecine commence avec des produits animaux valant 2d4 po.

Armure et équipement : L'homme-médecine commence avec une armure de cuir qui couvre la majorité de son corps (une tunique intégrale, des jambières attachées à la taille et aux chevilles, des brassards s'étendant des coudes aux poignets). Son armure peut être teintée avec des couleurs vives ou décorée avec des produits animaux (piquants de porc-épic, plumes de faisans, griffes d'ours). Un homme-médecine se rase quelquefois la tête, laissant une longue mèche pendre entre ses épaules ou une seule bande de cheveux allant de son front à sa nuque.

Sphères : *Majeures :* Générale, soins, nécromancie. *Mineures :* Charme, garde, protection.

Talisman : Aucun (voir restrictions spéciales).

Bénéfices spéciaux :

Destruction de la maladie : Cette capacité permet à l'homme-médecine de soigner instantanément une victime malade ou empoisonnée (autre que lui-même) en transformant l'infection en entité physique. Un homme-médecine peut utiliser cette capacité pour détruire une maladie tous les cinq niveaux d'expérience ; ainsi, un barbare du 8e niveau pourrait soigner deux maladies en une semaine.

L'homme-médecine appose ses mains sur la victime puis fait une sauvegarde contre la magie mortelle. Si la sauvegarde échoue, rien ne se passe ; la victime continue de souffrir. Si la sauvegarde réussit, la victime est guérie, comme si elle avait été affectée par un sort de *guérison des maladies* ou de *neutralisation du poison* ; la guérison se produit immédiatement et la victime récupère tous les points de vie perdus à cause de la maladie ou du poison.

La maladie ou le poison se manifeste alors comme une tache noire et ondoyante, ayant vaguement la forme d'un crâne, planant à environ 1,5 m en face de l'homme-médecine. Personne, sauf l'homme-médecine, ne peut voir l'entité ou l'affecter d'une quelconque façon. L'entité ne peut pas attaquer ou se déplacer, mais si l'homme-médecine tente de s'enfuir, elle reste avec lui.

L'homme-médecine a deux rounds pour détruire l'entité (emprisonner ou enterrer l'entité ne sera d'aucun secours ; elle réapparaît simplement à côté de l'homme-médecine). L'entité a 1d4 +1 pv et une CA 10. Elle est vulnérable à toutes les attaques physiques de l'homme-médecine mais a une résistance de 100 % à la magie. Si elle est réduite à 0 pv, elle disparaît.

Si l'homme-médecine n'arrive pas à détruire l'entité en deux rounds, elle est absorbée dans le corps de l'homme-médecine ; celui-ci est immédiatement affecté par le même poison ou la même maladie dont il vient de soigner la victime. Un homme-médecine ne peut pas utiliser sa capacité de destruction de la maladie sur lui-même bien qu'il puisse bénéficier de toute autre méthode de soin.





Ceinture médicinale : Une fois par mois, un homme-médecine peut créer une ceinture médicinale qui offre une protection spéciale à n'importe quel porteur, y compris l'homme-médecine. Pour créer une ceinture médicinale, l'homme-médecine doit passer une journée entière dans sa région d'origine à collecter les éléments (qui comprennent la peau d'un petit animal, quelques herbes et la dent d'une créature morte d'une cause naturelle), puis un deuxième jour à les assembler. Quand cela est terminé, il fait un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. Si le jet échoue, la ceinture n'a pas de propriétés spéciales ; l'homme-médecine peut essayer à nouveau le mois prochain. Si le jet réussit, la ceinture procure au porteur l'une des propriétés de la Table 26, déterminée par un jet de dé ou choisie par le MD. Une ceinture médicinale perd ses propriétés magiques au bout de 1d4 +1 semaines.

Table 26 : Propriété de la ceinture médicinale

1d6	**Propriété**
1	Bonus de -1 à la classe d'armure
2	Bonus de -2 à la classe d'armure
3	Le porteur gagne un bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts
4	Le porteur se soigne deux fois plus vite que la normale (s'applique uniquement aux soins naturels)
5	Le porteur est immunisé contre tous les poisons et les maladies naturels (aucun effet sur les maladies et les poisons qui l'ont affecté avant qu'il ne porte la ceinture)
6	Bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde

Limitations spéciales :

Aucune répulsion : Un homme-médecine ne peut pas repousser les morts-vivants.

Derniers sacrements : Toutes les fois qu'un homme-médecine rencontre le cadavre d'un humain, d'un humanoïde ou d'un demi-humain — y compris ceux que lui et ses compagnons ont tués — il doit administrer les derniers sacrements. L'alignement du cadavre est sans rapport ; les hommes-médecines croient que tous les autres esprits ont une deuxième chance dans l'autre vie.

Les derniers sacrements consistent à placer une petite portion de nourriture près du corps (pour que



l'esprit ait quelque chose à manger sur le chemin de son autre vie), une prière rapide (ne durant pas plus d'un round) et un conseil utile, choisi par l'homme-médecine. ("Si tu trouves l'esprit du dragon qui t'a tué, ne lui en tiens pas rancune." "Surveille tes fils et tes sœurs." "Ne gaspille pas ta vie future dans la tristesse et le regret.").

Si un homme-médecine manque à donner les derniers sacrements à tous les corps qu'il rencontre un jour donné, il ne peut pas lancer de sorts pendant les prochaines 24 heures. Le MD peut suspendre cette pénalité dans des circonstances inhabituelles (le corps s'enfonce dans des sables mouvants avant que l'homme-médecine ne l'atteigne ou un monstre dangereux garde le corps).

Face à un nombre excessif de cadavres — sur un champ de bataille, dans un hôpital, durant une épidémie... —, l'homme-médecine s'acquitte de son obligation s'il exécute les sacrements sur un échantillon de deux ou trois cadavres (déterminé par le MD). Un homme-médecine n'est pas obligé de donner les derniers sacrements pour des restes squelettiques ou de morts-vivants.

Pyrolâtre (m'wanga)

Description : Le pyrolâtre — aussi appelé *m'wanga* — vient d'une tribu primitive qui vénère le feu. Tout enfant né au coucher du soleil est immédiatement placé devant un petit feu de camp et observé durant le restant de la nuit. Si l'enfant s'abstient de pleurer, et si le feu brûle toujours à l'aube, l'enfant a été choisi par les esprits des flammes pour apprendre les secrets des m'wanga, comprenant les capacités à se changer en une sphère ardente et à converser avec les flammes. Les anciens de la tribu lui enseignent ces secrets quand il atteint l'adolescence.

Qualifications : Standard.

Région d'origine : *Requise :* Désert, montagne ou plaine.

Rôle : Le pyrolâtre se considère comme un serviteur des esprits, un petit acteur dans le plan formidable de la nature. Ses compagnons le trouvent timide et très autocritique, prompt à se blâmer pour des erreurs réelles ou imaginaires. Il exprime sa foi en saluant le soleil couchant, en passant ses armes en pierre dans les flammes avant une bataille et en s'excusant auprès des feux avant de les éteindre.

Son alliance avec un groupe d'aventuriers résulte habituellement d'une directive d'un ancien pour mettre à l'épreuve ses talents dans le monde extérieur. Bien qu'intimidé par la plupart des habitants du monde extérieur, il reste loyal envers ses amis et obéit aux ordres de ses chefs. Il n'a pas peur de la mort, confiant en ce que sa dévotion sera récompensée dans son autre vie.

Talents secondaires : Faiseur de feu.

Compétences martiales : Quelconques, mais le pyrolâtre n'utilisera pas d'armes faites exclusivement de bois (une flèche en bois avec une pointe de pierre est acceptable mais pas un solide gourdin de bois).

Compétences diverses : *Requise :* Allumage de feu. *Recommandées :* Sens du danger*, sens de l'orientation, religion. *Interdite :* Commandement.

Système économique : Troc de produits animaux

Options de richesse : Le pyrolâtre commence avec 2d4 unités de produits animaux.

Armure et équipement : Le pyrolâtre commence sans armure, portant à la place un pagne ou une blouse en peau animale. Il peut négocier des produits animaux contre une armure et un bouclier, mais il ne portera jamais une armure meilleure qu'en cuir ou matelassée.

Sphères : *Majeures :* Générale, combat, divination, élémentaire, climat. *Mineures :* Charme, soins, nécromancie, protection.

Talisman : La forme enflammée du pyrolâtre (voir ci-dessous) fonctionne comme son talisman.

Bénéfices spéciaux :

Forme enflammée : Quand il termine le 7e niveau, le pyrolâtre peut devenir, deux fois par jour, une sphère de 1,5 m de diamètre de feu ardent, et ce pendant une heure. Excepté les minuscules flammes jaunes et rouges dansant à sa surface, la sphère n'a pas de traits distinctifs. Dans sa forme enflammée, le pyrolâtre a une CA 4 et le même nombre de points de vie (et le même niveau) que dans sa forme humaine. La forme enflammée a aussi les propriétés suivantes :

- Elle n'a pas de valeur de déplacement terrestre mais elle peut voler avec une vitesse de déplacement de 9 (classe de manœuvrabilité B).
- Elle peut voir simultanément dans toutes les directions (à la même distance qu'un humain normal) et ne peut être surprise. Ses sens de l'odorat et de l'ouïe restent inchangés.



- Elle peut réguler à volonté sa température de surface, de celle de l'eau chaude à celle d'un brasier ardent. À basse température, elle peut passer à travers l'herbe sèche sans l'enflammer. À pleine température (l'état normal), elle enflamme tous les matériaux inflammables qu'elle touche ; les personnes touchées encaissent 2d4 points de dégâts.
- À volonté, la forme peut générer 1 à 4 tentacules de flammes, longs jusqu'à 3 m ; le pyrolâtre contrôle le nombre exact de tentacules aussi bien que leur longueur. Bien que la forme enflammée ne puisse brandir des armes, elle peut fouetter avec ses tentacules, faisant jusqu'à quatre attaques par round. Chaque tentacule peut être dirigé sur une cible différente. Chaque coup réussi inflige 2d4 pv de dégâts.
- La forme enflammée est immunisée contre toutes les attaques magiques et non magiques basées sur le feu.

Parler avec les flammes : Une fois par jour, un pyrolâtre peut poser une question à n'importe quelle source de feu naturel, comme un feu de camp, un charbon ardent qui couve, une torche ou une maison en feu. Si le pyrolâtre réussit un test de Sagesse, il entend la réponse dans sa tête. Le feu répond toujours honnêtement, en utilisant un seul mot ou une courte phrase. Des questions typiques peuvent comprendre : "Qui t'a allumé ?" "Que brûles-tu ?" "Est-ce qu'un homme à la barbe blanche est passé par ici ?"

Le MD doit garder à l'esprit qu'un feu typique ne sait pas grand-chose. Il ne peut pas faire de jugements ou donner un conseil fiable. En général, son savoir est limité aux événements qui se sont déroulés dans les environs immédiats pendant qu'il brûlait. Dans le doute, le MD peut faire dire au feu : "Je ne sais pas".

Limitations spéciales :

Le pyrolâtre souffre des pénalités suivantes quand il est sous sa forme enflammée :

- Il ne peut pas parler.
- Il ne peut pas lancer de sorts.
- Il encaisse le double des dégâts pour toutes les attaques magiques et non magiques basées sur le froid.
- Tout contact avec quatre litres ou plus d'eau (de la pluie, d'une rivière, d'un seau d'eau lancé par un adversaire) oblige le pyrolâtre à reprendre immédiatement sa forme humaine à moins qu'il ne réussisse une sauvegarde contre les sorts.
- Certains sorts ont un effet défavorable sur la forme enflammée, tels que *extinction de feux, pyrotechnie, étouffement de feux* et autres. Une *lame de givre* ou un objet similaire peut aussi blesser la forme enflammée. Les sorts et les objets infligent typiquement 3d8 points de dégâts au pyrolâtre et l'obligent à revenir à sa forme humaine. D'autres sorts et objets, qui peuvent affecter le pyrolâtre quand il est sous sa forme enflammée, existent ; le MD a la responsabilité finale de déterminer leurs effets précis.

Spirite

Description : Le spirite croit en l'omniprésence des esprits. Ils habitent les gens, les animaux, les objets inanimés (les arbres, les pierres, la lune) et les forces de la nature (le vent, le tonnerre, la mort) et ils ont de profonds effets sur le monde physique. Selon le spirite, tous les esprits exsudent une force mystique appelée *wakan*. Le wakan s'attache aux humains en contact avec le monde des esprits et leur offre des pouvoirs spéciaux.

Qualifications : Un spirite doit être d'alignement loyal.

Région d'origine : Quelconque.

Rôle : Le spirite voit la plupart des événements de ce monde comme la conséquence de l'activité spirituelle. Une éruption volcanique est le résultat d'un esprit de la montagne en colère. La pluie tombe quand les esprits des nuages sont malheureux. Le rétablissement après la maladie signifie que l'esprit de la mort était endormi ou préoccupé. Le spirite partage de façon invétérée de telles interprétations avec ses compagnons.

Le spirite exécute une diversité de rituels improvisés destinés à gagner la faveur des bons esprits et à garder éloignés les mauvais. Il peut jeûner pendant une semaine, insister pour dormir à trois mètres de ses compagnons ou se réveiller un matin et décider de raser sa barbe. Il peut s'adresser à un arbre par son nom, pleurer quand une hache se brise et tomber à genoux et demander grâce pendant une averse de



grêle. Ces actions défient la logique, changent de semaine en semaine et n'ont pas de conséquences manifestes. Un spirite s'obstine à agir selon ses caprices, persuadé que son comportement sera récompensé dans l'autre vie.

En aparté de ses excentricités, le spirite fait un ami loyal et un guerrier courageux. Il respecte le monde naturel, craignant que de tuer des animaux pour le sport ou jeter des détritus dans un ruisseau n'offense les esprits. Bien que d'humeur égale, il est ombrageux et facilement effrayé ; un vent soudain peut être un mauvais esprit qui passe, un hibou qui ulule peut être le cri d'un ancêtre.

Talents secondaires : Artiste primitif, danseur, devin, conteur.

Compétences martiales : Toute arme barbare de la culture.

Compétences diverses : *Recommandées :* Vigilance*, don artistique, danse, dissimulation*, divination. *Interdite :* Mobilisation de horde*.

Système économique : Troc simple et troc de produits animaux.

Options de richesse : Un spirite commence avec des produits animaux ou des biens négociables d'une valeur de 2d4 po.

Armure et équipement : Un spirite préfère ne pas porter d'armure, la croyant offensante pour les esprits des animaux. Pourtant, il a de simples blouses et pagnes en peau animale pour le garder au chaud. Il portera aussi un bouclier. Il évite les armes en os, là encore pour ne pas offenser les esprits animaux.

Au 1er niveau, un spirite reçoit un os totem fabriqué dans un os de trente centimètres d'un animal qui est mort de cause naturelle. L'os totem est gravé de divers symboles représentant au moins quatre esprits-clefs tenus sacrés dans sa patrie (le MD détermine les symboles ; une sélection typique peut comprendre un éclair, un soleil, un ours et un arbre). Sans cet os totem, un spirite ne peut utiliser aucun de ses bénéfices spéciaux pas plus qu'il ne peut lancer des sorts du 3e niveau et plus.

Pour remplacer un os totem endommagé ou perdu, un spirite doit trouver un os animal de la bonne taille au sein de sa région d'origine puis il doit le graver avec les symboles des esprits, un procédé qui nécessite à peu près un jour de travail. Si un test de Sagesse échoue, l'os ne fonctionnera pas ; il peut essayer à nouveau avec un nouvel os. Si le test réussit, il dépense 1.000 de ses points d'expérience gagnés (soustraits à son total actuel) et l'os fonctionne normalement.

Sphères : Standard.

Talisman : L'os totem du spirite lui sert aussi de talisman.

Bénéfices spéciaux :

Armure spirituelle : Les esprits protecteurs planent constamment autour du spirite, le protégeant du danger. Dans le noir complet, ces esprits sont visibles comme une aura brumeuse bleue composée de figures humaines tourbillonnantes. L'armure spirituelle lui fournit une augmentation de la classe d'armure de -3 (à un maximum de CA 0). De plus, le spirite souffre seulement de la moitié des dégâts de toutes les attaques des morts-vivants. Les morts-vivants draineurs de niveaux absorbent seulement la moitié de la quantité normale de niveaux, sous réserve d'une absorption minimale de un.

Si elle est affectée par un sort de *dissipation de la magie* (lancé contre le niveau du spirite) ou similaire, l'armure spirituelle disparaît pendant 24 heures (pas de jet de sauvegarde). De même, un prêtre mauvais peut repousser l'armure spirituelle comme un fantôme ; si elle est repoussée, l'armure spirituelle disparaît durant 24 heures.

Horde spirituelle : Une fois par jour, le spirite peut essayer de conjurer une horde d'esprits bienveillants pour agacer ses adversaires et réduire leur efficacité au combat. Si le spirite réussit un test de Sagesse, la horde apparaît en un round puis harcèle les adversaires indiqués en virevoltant autour de leurs têtes, en hurlant dans leurs oreilles et en les chatouillant. La horde harcèlera un nombre d'adversaires dont le total des dés de vie ou des niveaux est inférieur ou égal au niveau du spirite. Par exemple, un spirite du 4e niveau peut harceler un monstre de 4 DV ou deux combattants du 2e niveau. Pendant qu'ils sont harcelés, les adversaires souffrent d'une pénalité de -1 à la classe d'armure, aux jets d'attaque et de dégâts. Le harcèlement dure pendant un nombre de rounds égal au niveau du spirite puis la horde disparaît.

La horde peut être repoussée par la *protection contre le mal* ou par une magie similaire qui protège la victime des créatures conjurées.

Communication avec les esprits : En fermant ses yeux, en se concentrant pendant un round et en réussissant un test de Sagesse, un spirite peut converser



avec l'esprit de n'importe quel personnage ou créature décédé qu'il a connu vivant ; le défunt doit avoir le même alignement que le spirite. Autrement, cette capacité fonctionne de la même façon que le sort de prêtre du 3e niveau *communication avec les morts* ; les temps d'incantation et les composantes de sorts ne sont pas requis. Comme *communication avec les morts,* le niveau du spirite détermine quelles créatures il peut conjurer, combien de temps il peut les questionner et combien de questions il peut poser. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour.

Limitations spéciales :

Pas d'aptitudes physiques spéciales : Un spirite n'a pas l'adresse standard des barbares pour bondir, sauter, protéger son dos et grimper. Il n'utilise pas les Tables 14 et 15 du Chapitre 1 ; il a les mêmes aptitudes dans ces domaines qu'un humain normal.

Guerre des esprits : En contrepartie de l'utilisation de leur wakan, les esprits peuvent de temps à autre appeler le spirite pour les aider dans leurs batailles. Dès que le spirite lance un 20 naturel quand il utilise la communication avec les morts ou la horde spirituelle, son esprit a été recruté pour participer à une guerre d'un autre monde ; le spirite n'a pas le choix. La participation se produit la prochaine fois que le spirite s'endormira et dure seulement quelques instants. À son réveil, le spirite ne se souvient de rien à propos de la bataille, mais les dégâts subis par son esprit peuvent affecter son corps physique. Parfois, les esprits peuvent à la place le récompenser. Le MD choisit l'effet sur la Table 27 ou lance 1d20. Les effets prennent effet aussitôt qu'il se réveille.

Table 27 : Effets de la guerre des esprits

1d20	Effets
1-10	Aucun effet
11-13	2d4 pv de dégâts
14-16	Souffre des effets d'une *malédiction* pendant les prochaines 24 heures (-1 au moral et aux jets d'attaque)
17-18	Pas d'armure spirituelle pendant les prochaines 24 heures
19	Armure spirituelle augmentée à +4 pendant les prochaines 24 heures
20	N'importe laquelle des armes du spirite (au choix du MD) fonctionne comme une arme magique +2 pendant les prochaines 24 heures.

Créer de nouveaux profils

Les joueurs intéressés par un type de personnage qui n'est pas examiné dans ce chapitre peuvent concevoir un nouveau profil à partir du début en utilisant les exemples précédents comme lignes directrices. Commencez par copier la feuille de profil barbare à la fin de ce livre. Remplissez la description puis notez les informations requises dans chaque rubrique. Si besoin est, référez-vous aux descriptions des rubriques des profils au début de ce chapitre.

Quand vous en avez fini avec la feuille de personnage, laissez votre MD la parcourir. Il peut s'opposer à quelques idées pour s'assurer que les personnages prenant le nouveau profil ne sont pas trop puissants et que le profil ne fait pas doublon avec des profils existants. Le MD se réserve le droit de faire des ajustements supplémentaires après avoir vu comment le profil fonctionne dans le cadre de la campagne. Voici quelques possibilités.



Guerriers

Brute arctique : Un guerrier mi-homme mi-singe d'un climat glacial, résistant aux conditions météorologiques extrêmes.

Cavalier du désert : Identique au cavalier des plaines, c'est un nomade qui survit, doué pour trouver de l'eau et improviser des armes.

Guerrier-squale : Avec une capacité limitée à respirer sous l'eau, il compte les animaux marins au nombre de ses alliés les plus proches et construit des armes à partir des coquillages.

Habitant des profondeurs : Natif d'une culture souterraine, ce guerrier semi-aveugle commande aux créatures souterraines et manie de longues et fines stalactites comme des épieux.

La vierge guerrière : Version amazone du ravageur, elle a une aversion pour les PNJ mâles et double son bonus normal à la classe d'armure quand elle porte un bouclier.

Clercs

Chevaucheur d'aigle : Il a un lien télépathique avec son aigle géant et porte une cape de plumes qui lui donne une capacité limitée de vol.

Maître-serpent : Un clerc qui tire ses pouvoirs magiques des serpents. Il a une peau écailleuse, des dents semblables à des crochets et peut transformer ses bras en serpents venimeux.

Peintre rupestre : Issu de la culture de la brute, il peint les murs des cavernes avec des images frappantes d'animaux qu'il peut animer pour exécuter ses ordres.

Taille-os : Ses forces surnaturelles animent les squelettes et forment des armes à partir des os.

Autres profils

D'autres profils traitant des barbares ont été publiés précédemment — il y a même quelques profils pour des magiciens de tribus barbares ! Les thèmes barbares précédemment traités sont les suivants.

Manuel Complet du Guerrier : Barbare, chevaucheur de bêtes, berserker, sauvage, barbaresque.

Manuel Complet du Prêtre : Prêtre barbare, prêtre berserker, prêtre sauvage.

Manuel Complet du Magicien : Anagakok, magicien sauvage.

Manuel Complet du Barde : Skalde.

Manuel Complet du Rôdeur : Haret.

Si un de ceux-ci est envisagé, le MD devrait décider comment et s'il convient à sa campagne.

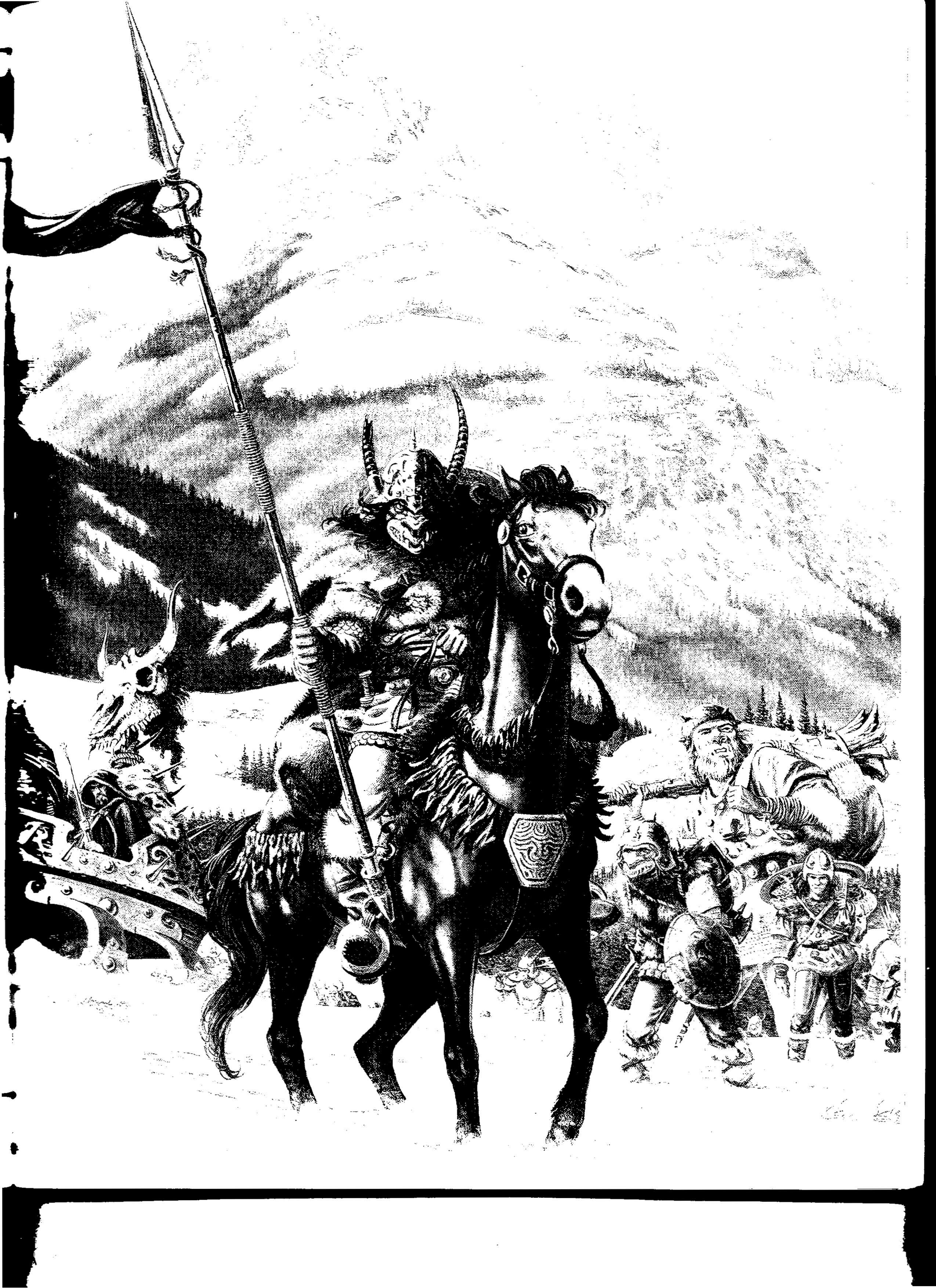
Barbares demi-humains

Bien que (selon le Chapitre 1) tous les barbares doivent être humains, le MD peut souhaiter, pour développer une campagne, inclure d'autres races. Les races non humaines doivent être sujettes à des limitations strictes pour éviter de déséquilibrer le jeu. Les barbares basés sur des races demi-humaines sont généralement appelées demi-barbares.

Peuvent être demi-barbares uniquement les races demi-humaines pour lesquelles il existe une culture barbare au sein de la campagne (les autres races humanoïdes sont examinées dans *le Manuel Complet des Humanoïdes*).

Les elfes barbares ont tendance à être des elfes sauvages ou des elfes sylvains, comme les Kagonesti du monde de DRAGONLANCE. Les nains barbares ont tendance à être des nains des montagnes. Les gnomes et les petites-gens relativement avancés n'ont habituellement pas de culture barbare, bien qu'il y ait des petites-gens sauvages dans le monde de DARK SUN.

Les demi-barbares n'auront pas beaucoup des capacités spéciales associées à la classe barbare humaine.





- Pas d'augmentation aux dés de vie ; les demi-barbares utilisent le dé standard pour leur classe et niveau.
- Pas de déplacement accru ; les demi-barbares conservent leurs vitesses de déplacement de base.
- Pas de capacités spéciales pour bondir, sauter, grimper et protéger son dos.
- Les demi-barbares doivent prendre des profils de personnage et uniquement ceux approuvés par le MD.
- Les demi-barbares sont limités quant au niveau maximum qu'ils peuvent atteindre.

Toutefois, les demi-barbares ont plusieurs avantages :

- Ils conservent leurs capacités raciales.
- Ils ont tous les avantages spéciaux associés à leur région d'origine (voir Chapitre 1).

Table 28 : Demi-barbares

Race/profil	Niveau maximal
Nains	
Profils de guerrier :	
Brute	15
Tueur de mages	15
Profils de clercs :	
Envoûteur	10
Pyrolâtre	10
Elfes	
Profils de guerriers :	
Coureur de brousse	12
Insulaire	12
Seigneur des forêts	12
Profils de clercs :	
Arpenteur de rêves	12
Augure	12

Les profils possibles des autres suppléments comprennent :

Manuel Complet des Elfes : Herboriste (prêtre) ; archer, coureur des bois, cavalier du vent (combattant).

Manuel Complet des Nains : Fou de guerre (combattant)

Manuel Complet des Humanoïdes : Chaman, homme-médecine, oracle, mystique errant (prêtre) ; défenseur tribal, protecteur de la nature (combattant)

Barbares à classes jumelées

Les barbares humains peuvent être à classes jumelées mais seulement comme barbare guerrier/clerc. Ils ont accès à n'importe quel profil de personnage compatible autorisé dans la campagne.

Pour changer un guerrier barbare en chaman, le personnage doit avoir un score de Force minimal de 15 et un score minimal de 17 en Dextérité, Constitution et Sagesse.

Pour passer de chaman à guerrier, le personnage doit avoir un score minimal de 15 en Sagesse et un score minimal de 17 en Dextérité, Constitution et Force.

Barbares multi-classés

La multi-classe principale ouverte à un barbare est le demi-humain nain guerrier/clerc, en utilisant les combinaisons de profils ouvertes aux demi-barbares nains. Le nain avance dans les deux classes en même temps jusqu'au 14e niveau (guerrier) et 12e niveau (clerc). Toutes les règles pour les personnages multi-classés du Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* s'appliquent aussi. Le MD peut autoriser d'autres races barbares multi-classées.

Chapitre

Compétences

4

De par leurs antécédents limités et leurs conditions primitives de vie, les barbares puisent dans un réservoir de compétences résolument différent des autres personnages. Le chapitre présente toutes les compétences diverses disponibles pour les barbares, dont celles du *Manuel des Joueurs* accompagnées de plusieurs nouvelles.

Compétences associées

En règle générale, les barbares peuvent seulement acquérir les compétences énumérées aux Tables 29, 30 et 31 de ce chapitre. Les barbares n'ont pas droit à la plupart des compétences des groupes Général, Prêtre et Combattant énumérées dans le *Manuel des Joueurs*. Ils n'ont pas le tempérament et l'aptitude pour l'ingénierie, l'héraldique et les autres compétences associées à des cultures civilisées.

Trois compétences de rôdeurs ayant rapport aux barbares — saut, funambulisme et acrobatie — ont été ajoutées à la Table 29. Parce que les barbares ne font pas partie du groupe des rôdeurs, leur coût d'unités est passé de 1 à 2.

Le MD peut rayer toute compétence qu'il juge incompatible avec les antécédents du barbare. Par exemple, si un barbare vient d'une société où les arcs et les flèches sont inconnus, le MD peut lui interdire de prendre la compétence de fabrication d'arcs et de flèches. Réciproquement, alors qu'un barbare passe plus de temps dans le monde extérieur, le MD peut rendre accessibles des compétences qui ne sont pas énumérées dans ce chapitre ; un barbare qui passe plusieurs mois à observer un compagnon du monde extérieur à coudre et à broder des vêtements peut prendre la compétence couture/confection.

Cependant, gardez à l'esprit que les barbares hésitent à s'associer trop étroitement avec le monde extérieur. Au cours de sa carrière, un barbare peut acquérir une ou deux compétences autres que celles énumérées dans ce chapitre, mais pas plus.

Utiliser les tables

Les guerriers barbares utilisent les Tables 29 et 30. Ils peuvent sélectionner des compétences de la Table 31 en payant une unité supplémentaire par compétence en plus du coût indiqué.

Les chamans utilisent les Tables 29 et 31. S'ils payent une unité supplémentaire pour chacune, ils peuvent choisir des compétences de la Table 30.

Les entrées en *italiques* indiquent des compétences avec des applications spéciales pour les barbares. Celles-ci sont expliquées dans la rubrique "Éclaircissements et modifications". Les entrées marquées d'un astérisque (*) sont les nouvelles compétences décrites dans ce chapitre.

Les entrées en caractères **gras** requièrent du joueur qu'il choisisse un domaine de spécialisation. Par exemple, un barbare compétent dans le dressage d'animaux doit se spécialiser dans le dressage d'un animal en particulier, comme un cheval ou un loup.

Table 29 : Compétences diverses (générales)

Compétence	Nb d'unités	Caract. appropriée	Modif. de test
Acrobatie	2	Dex	0
Agriculture	1	Int	0
Allumage de feu	1	Sag	-1
Canotage*	1	Sag	+1
Chant	1	Cha	0
Danse	1	Dex	0
Dissimulation*	2	Int	-1
Don artistique	1	Sag	0
Dressage d'animaux	1	Sag	0
Équarrissage*	1	Dex	+2
Équitation en vol	2	Sag	-2
Équitation normale	1	Sag	+3
Fabrication de vêtements rudimentaires*	1	Int	-1
Funambulisme	2	Dex	0
Fureter*	1	Int	-2
Instrument de musique	1	Dex	-1
Langage des signes*	1	Dex	0
Maîtrise des animaux	1	Sag	-1
Météorologie	1	Sag	-1
Natation	1	For	0
Pêche	1	Sag	-1
Poterie	1	Dex	-2
Premiers secours			
Saut	—	For	0
Sens du danger*	1	Sag	+2
Sens de l'orientation	1	Sag	+1
Signaux*	1	Int	-2
Vigilance*	1	Sag	+1



Table 30 : Compétences diverses (guerrier)

Compétence	Nb d'unités	Caract. appropriée	Modif. de test
Arme improvisée*	1	Sag	-1
Armurier rudimentaire*	1	Int	-1
Chasse	1	Sag	-1
Combat aveugle	2	Na	Na
Combat sauvage*	2	Con	0
Commandement*	1	Cha	0
Connaissance des animaux	1	Int	0
Course	1	Con	-6
Endurance	2	Con	0
Fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires*	1	Dex	0
Forge d'armes rudimentaires*	1	Sag	-3
Mobilisation de horde*	2	Cha	-2
Piégeage	1	Int	-1
Pistage	2	Sag	0
Sommeil rapide*	1	Con	-1
Survie	2	Int	0

Table 31 : Compétences diverses (clercs)

Compétence	Nb d'unités	Caract. appropriée	Modif. de test
Divination*	2	Int	0
Herboristerie	2	Int	-2
Histoire locale	1	Cha	0
Langues anciennes	1	Int	0
Premiers secours	2	Sag	-2
Religion	1	Sag	0
Troc*	1	Int	-2

Éclaircissements et modifications

Les modifications suivantes complètent les descriptions énumérées dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. Ces modifications s'appliquent seulement aux barbares. Les bonus de compétences, là où ils sont indiqués, s'ajoutent aux modificateurs normaux de test. Par exemple, si un barbare avec une Sagesse de 12 utilise la compétence de chasse (Sag -1) dans sa région d'origine (+2), il fait son test à Sag +1 ; un résultat de 13 ou moins est un succès.

Acrobatie

Dans la plupart des cas, un barbare n'utilisera pas la compétence d'acrobatie à des fins divertissantes. Il l'utilisera plutôt pour se soustraire à ses ennemis ou les embrouiller. Il gagne des bonus d'amélioration de la classe d'armure et de jets d'attaque ainsi que les réductions de dégâts dus aux chutes décrites dans le *Manuel des Joueurs*.

Agriculture

Disponible uniquement dans les cultures barbares les plus avancées, cette compétence donne au personnage un savoir primitif des techniques agricoles. Il sait comment s'occuper de petits troupeaux de bétail, comme les chèvres et les moutons. Il peut faire pousser une récolte modeste dans des conditions favorables, habituellement du blé, du riz et d'autres céréales. Il sait que les plantes poussent mieux dans un sol cultivé et utilise des bâtons et des os pour labourer. Il a une petite ou aucune compréhension de l'irrigation, de la fertilisation, de la lutte contre les insectes, de la conservation de la nourriture ou de l'assolement.

Chasse

Un barbare a un bonus de +2 quand il chasse dans sa région d'origine ou quand il chasse un animal originaire de sa région d'origine. Par exemple, un barbare de la jungle n'a pas droit à un bonus quand il chasse dans les plaines. Mais s'il traque un animal de la jungle dans les plaines (comme un tigre qui s'est échappé de la chasse gardée du roi), il fait tous ses jets de compétence à +2.

La Table 32 indique le nombre de rations fournies par les diverses tailles de gibier. Les chiffres sont des approximations, le nombre véritable dépend de la taille des consommateurs (un guerrier corpulent peut exiger plus de nourriture qu'un clerc maigre), de l'âge (les adolescents peuvent manger plus que les anciens), la santé (un personnage bien portant peut se débrouiller avec moins de nourriture que son compagnon en mauvaise santé) et des activités (un personnage qui passe ses journées à combattre peut avoir besoin de plus de nourriture qu'un ami qui a passé sa journée à lire).



Table 32 : Rations produites par animal

Taille du gibier	Nombre de rations*
P	1-2/2-3
M	3-4/4-6
G	5-8/8-12
E	9-15/15-25

* Une ration représente la nourriture nécessaire à la nutrition d'un adulte moyen pendant un jour. Les chiffres à gauche de la barre de fraction indiquent le nombre de rations obtenues par un personnage moyennement doué dans le dépeçage. Les chiffres à droite montrent le nombre de rations obtenues par un personnage avec la compétence d'équarrissage (voir page 74).

Connaissance des animaux

Tous les barbares ont automatiquement la compétence de connaissance des animaux pour les créatures dans leurs régions d'origine (voir Chapitre 1). Dans les situations où un jet de compétence est requis, le MD doit à la place faire un test d'Intelligence.

Si un barbare dépense une unité dans cette compétence, il acquiert une connaissance des animaux pour les créatures autres que celles natives de sa région d'origine. Il utilise alors les règles de la description de la compétence connaissance des animaux du *Manuel des Joueurs*.

Danse

Un barbare avec cette compétence connaît les danses rituelles et divertissantes associées à sa patrie. De telles danses peuvent être augmentées de cerceaux, de bâtons, de crécelles et d'autres objets qui améliorent à la fois la complexité et la qualité esthétique de la performance.

Don artistique

Un barbare doit sélectionner un moyen d'expression artistique commun à sa patrie. Des choix acceptables sont la peinture rupestre, le plain chant (un style de chanson basée sur des tons approximatifs au lieu d'intervalles fixes, exécutée sans accompagnement instrumental ou harmonique), la sculpture grossière (dans l'argile, le bois ou l'os) et les mosaïques primitives (des cailloux ou des bouts d'os colorés arrangés dans des motifs attirants).

Un barbare avec la compétence de don artistique reçoit un bonus de +1 pour les jets de compétence de danse et instrument de musique.

Dressage des animaux

Pour acquérir cette compétence, un barbare doit venir d'une société où les animaux ont été domestiqués comme animaux de compagnie, montures ou bêtes de somme. Généralement, un barbare peut seulement dresser des animaux natifs de sa région d'origine, bien que le MD puisse approuver les espèces apparentées. Par exemple, avec la permission du MD, un barbare arctique peut dresser un ours brun, même si l'ours polaire est la seule espèce native de sa patrie.

Équitation, équitation en vol

Un barbare peut seulement chevaucher des montures terrestres ou aériennes natives de sa patrie. De par ses prouesses physiques exceptionnelles, un barbare peut exécuter à cru n'importe quel exploit spécial énuméré dans les descriptions du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, il peut bondir sur le dos d'une créature aérienne et l'encourager à décoller en une seule action. Il doit toujours faire les jets de compétence requis.

Funambulisme

Un barbare avec cette compétence a un sens inhabituellement développé de l'équilibre. Dans sa patrie, un barbare peut utiliser ce talent pour négocier une saillie montagneuse étroite ou trottiner sur une liane tendue entre deux arbres. Les mêmes bonus et pénalités décrits dans le *Manuel des Joueurs* s'appliquent. Toutefois, un barbare utilise rarement une perche d'équilibriste.

Herboristerie

Un barbare peut seulement identifier et travailler avec la végétation originaire de sa région d'origine. S'il a les compétences d'herboristerie et premiers



secours, il peut préparer et soigner en accord avec les restrictions esquissées dans la description de premiers secours ci-dessous. Avec l'autorisation du MD, considérez que le barbare emporte de sa patrie une quantité raisonnable d'herbes curatives et empoisonnées.

Histoire locale

Un barbare avec cette compétence doit se spécialiser dans les légendes et les traditions de sa patrie. Historien oral, le barbare peut réciter de mémoire une pléthore d'informations concernant des événements, des personnages et des endroits des ères passées.

Instrument de musique

Un barbare doit choisir un instrument de sa patrie. Quelques instruments typiques :

- L'arc à gourde (un tendon d'animal étiré et tendu sur un bâton courbé fixé sur une gourde creuse ; plier le bâton quand la corde est pincée fait varier le ton qui est amplifié par la gourde).
- L'oliphant (une défense creuse avec des ouvertures aux deux extrémités, jouée comme une trompette).
- Le pipeau (un roseau creux et perforé dont les trous peuvent être couverts avec les doigts et joué comme une flûte).
- Le tam-tam (un rondin creux couvert d'une peau de bête tendue à son sommet, et joué avec des baguettes ou avec les mains).
- Et le lamellophone (un piano à pouces, fait avec des bandes de bambou fixées dans une petite boîte ; les bandes frappées produisent des sons qui résonnent dans la boîte).

L'approche du rythme et de l'harmonie pour un barbare peut être inhabituelle, mais la complexité et le contenu émotionnel de ses exécutions sont comparables à celles d'un musicien entraîné du monde extérieur.

Langues anciennes

Le barbare a maîtrisé un obscur langage associé à sa patrie. Les langues barbares anciennes n'impliquent pas nécessairement des mots ; elles peuvent consister en des grommellements, des grognements, des claquements de langue ou des sifflements. Cette compétence permet au barbare de reproduire vocalement la langue ; il ne peut la lire ou l'écrire. Les joueurs devraient fournir une explication pour l'aisance d'élocution du barbare.

Pêche

Plutôt que de pêcher avec des hameçons et des filets, beaucoup de barbares utilisent des épieux ou leurs mains. Quand il pêche, un barbare fait un jet de compétence toutes les heures. Si le test réussit, le nombre de poissons attrapés est égal à la différence entre le score de Sagesse du barbare et le résultat du dé. Un adulte peut vivre avec deux poissons d'eau douce typiques (tels une truite, une perche ou un silure) par jour.

Modifiez le nombre de poissons attrapés en y factorisant la qualité de l'endroit de pêche. Consultez la Table 33 et multipliez le nombre de base (le résultat de dé de la compétence moins la Sagesse du pêcheur) par le modificateur indiqué. Ces aides servent à déterminer la qualité du coin de pêche.

Pauvre : Marécage, marais, ruisseau peu profond.

Moyenne : Ruisseau ou rivière à faible courant, étang ou lac moyennement profond ; rive d'une grande masse d'eau (à l'opposé du centre) ; zone ensoleillée d'un climat chaud, zone ombragée d'un climat froid.

Bonne : Rivière ou ruisseau à débit rapide ; lac ou étang profond ; centre d'une grande masse d'eau (à l'opposé d'une rive) ; zone ombragée d'un climat chaud ; zone ensoleillée ouverte d'un climat froid.

Table 33 : Qualité des coins de pêche

Qualité	Multiplicateur
Pauvre	1/2 (arrondissez à l'entier inférieur)
Moyenne	1
Bonne	2

Exemple : Grog a la compétence de pêche et un score de Sagesse de 13. Il pêche dans un coin de





pêche pauvre. Le joueur de Grog obtient un 8. Avec un résultat dans un coin moyen, Grog aurait normalement péché cinq poissons (13 – 8). Multipliez le nombre de base par le multiplicateur Pauvre de la Table 33 (1/2). Grog pêche deux poissons (5 x 1/2, arrondi à l'entier inférieur).

Pistage

Un barbare a automatiquement la compétence de pistage dans sa région d'origine (voir Chapitre 1). S'il dépense deux unités, il acquiert la compétence de pistage d'un rôdeur de niveau égal. Généralement, sa chance de succès est réduite de moitié dans les milieux urbains et artificiels.

Poterie

Bien que les barbares n'aient habituellement pas de tours de potier, de fours et de vernis, ils peuvent toujours créer une surprenante variété d'objets de poterie. Ils commencent par enlever les pierres, les éclats et d'autres débris d'une motte d'argile, puis ils la travaillent avec de l'eau jusqu'à ce qu'elle s'amollisse. Ils roulent l'argile en rouleaux puis ils la façonne en bols, pots et coupes. Ils peuvent presser des os ou des cailloux décoratifs sur les côtés de l'objet, ou utilisent des bâtons primitifs pour graver des motifs. Les objets sont alors séchés à l'air libre ou placés près d'un feu pour durcir.

Premiers secours

Un barbare avec la compétence de premier secours peut seulement diagnostiquer et traiter les maladies communes à sa région d'origine. Il ne peut pas soigner un individu empoisonné à moins que la victime ne souffre d'un poison naturel non magique. Si la victime a été empoisonnée par une créature, la créature doit être native de la région d'origine du barbare. Si la victime a été ~ffectée par une arme empoisonnée, le poison doit venir d'une plante, d'un



animal ou d'un minéral trouvé dans la région d'origine du barbare.

Saut

Comme il en a été débattu dans le Chapitre 1, les barbares ont déjà des capacités exceptionnelles pour bondir et sauter. Dans la plupart des cas, dépenser des unités dans la compétence de saut n'améliorera pas leur talent naturel. Les barbares ne tenteront habituellement pas de sauter à la perche, même s'ils ont cette compétence.

Survie

Chaque barbare a des talents basiques de survie dans sa région d'origine ; la compétence de survie n'est pas nécessaire. Si un barbare dépense des unités pour acquérir cette compétence, il choisit un type de terrain autre que celui de sa région d'origine, lui donnant ainsi la compétence de survie dans deux terrains. Des unités supplémentaires procurent des capacités de survie dans des terrains supplémentaires. Pendant la création du personnage, le joueur devrait justifier comment ce barbare a acquis ces compétences.

Nouvelles compétences

Les barbares de n'importe quel profil de personnage peuvent acquérir les compétences suivantes en dépensant les unités indiquées aux Tables 29, 30 et 31. Les "autres groupes" indiqués à la fin de chaque rubrique peuvent acheter les compétences au coût normal. Les groupes qui ne sont pas indiqués peuvent acheter la compétence en payant une unité supplémentaire en plus du coût indiqué.

Arme improvisée

Avec cette compétence, le personnage peut improviser une arme à partir de matériaux naturels. Il doit fouiller la zone pendant 1d6 rounds puis faire un jet de compétence. Si le test échoue, il ne trouve rien d'utile ; il peut essayer à nouveau dans une zone différente. Si le test réussit, il trouve un objet qui peut être utilisé comme un gourdin, tel un os, une branche ou un bloc de glace. L'arme improvisée inflige 1d6 +1 points de dégâts à des créatures de taille humaine ou plus petite ou 1d3 +1 à des créatures plus grandes. Sur un jet naturel de 1 ou 2, l'objet à des extrémités dentelées ou est suffisamment lourd pour causer des dégâts supplémentaires : les créatures de taille humaine ou plus petites encaissent 1d6 +3 points de dégâts et 1d3 +3 pour des adversaires plus grands. Sur un résultat naturel de 20, l'arme improvisée se brise ou éclate à la première utilisation, ne causant aucun dégât ; elle est inutile par la suite.

Le MD peut s'opposer à l'utilisation de cette compétence dans des environnements inappropriés comme une plaine désertique ou une vallée enneigée. De la même façon, il peut imposer des pénalités ou des bonus aux tests dans les zones où les armes sont exceptionnellement faciles ou difficiles à trouver. Par exemple, une colline couverte de pierres peut mériter un bonus de +1 ; une plaine nue peut mériter une pénalité de -2.

Barbares : Un barbare reçoit un bonus de +2 quand il cherche une arme improvisée dans sa région d'origine.

Autre groupe : Guerrier

Armurier rudimentaire

Avec cette compétence, un personnage peut fabriquer des armures rudimentaires mais efficaces à partir de matériaux naturels comme les peaux, les fourrures et les carapaces. Il ne peut pas créer d'armures meilleures que CA 6.

Il faut une semaine par niveau de CA en dessous de 10 pour fabriquer une armure rudimentaire (en supposant la disponibilité des matériaux nécessaires). Un personnage peut fabriquer une armure de peau en quatre semaines, un bouclier en une semaine.

Une armure rudimentaire tend à être plus imparfaite et moins durable qu'une armure standard. Après que l'armure rudimentaire a été [illegible] un jet de compétence. Si le test échoue de [illegible] l'armure est inutilisable. Si le test échoue [illegible] moins par rapport au nombre exigé [illegible] mure est imparfaite et fonctionne avec [illegible] CA de moins que la normale (mais [illegible] CA 10). Une armure de peau imparfaite [illegible] un bouclier rudimentaire imparfait [illegible] protection quelle qu'elle soit.



Si une armure rudimentaire imparfaite est frappée en mêlée avec un jet de dé de 19 ou 20 naturel, elle tombe en pièces. La CA du porteur est immédiatement diminuée de 4 (avec une limite à CA 10). Enlever l'armure inutile prend 1d4 rounds ; durant ce temps, le porteur se déplace à la moitié de sa vitesse normale et souffre d'une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque.

Autre groupe : Guerrier

Canotage

Cette compétence permet au personnage de piloter de petits bateaux, dont les canoës, les radeaux et les kayaks. Un jet de compétence réussi est nécessaire pour les piloter à la vitesse maximale ou pour exécuter une manœuvre difficile, comme barrer autour de rochers dans des rapides ou transpercer un poisson d'un coup de lance sans chavirer.

Barbares : Un barbare ne peut pas prendre cette compétence à moins que les bateaux ne soient communs dans sa patrie.

Autre groupe : Général

Combat sauvage

Un personnage avec cette compétence a la capacité de sortir de ses gonds pour entrer dans une frénésie guerrière, employant un style de combat féroce dépourvu de discipline.

Pour utiliser le combat sauvage, le personnage doit faire un jet de compétence avant que le combat ne débute. Si le test réussit, il reçoit les bénéfices et les pénalités suivantes :

- Il peut faire une attaque supplémentaire par round au-delà de sa limite normale.
- Il reçoit +3 à tous ses jets de dégâts.
- Sa classe d'armure est pénalisée de 3 (avec une limite à CA 10).
- Ses jets d'attaques sont pénalisés de 3.

Si le test échoue, le personnage reçoit les deux pénalités mais pas les bénéfices.

Que le test réussisse ou non, le personnage bénéficie des effets de la compétence pour la durée de la bataille ou pendant une heure.

Après que la bataille s'est terminée (ou que l'heure a expiré), le personnage doit se reposer pendant une heure avant qu'il puisse à nouveau utiliser la compétence. Pendant qu'il se repose, le personnage ne peut entreprendre aucune action autre qu'un voyage léger (comme monter un cheval au pas). S'il doit marcher, il ne peut pas utiliser cette compétence jusqu'à ce que quatre heures se soient écoulées. S'il néglige de se reposer, il souffre des pénalités suivantes :

- Une pénalité de -3 à tous ses jets de compétence.
- Une pénalité de -5 à sa classe d'armure.
- Une pénalité de -5 à son TAC0.
- 1 point de dégât supplémentaire à tous les coups ennemis réussis.

Les pénalités restent effectives jusqu'à ce que le personnage se soit reposé pendant la période prescrite.

Autre groupe : Général

Commandement

Un personnage avec cette compétence a une manière de commander qui rend ceux de sa propre race enclins à lui répondre favorablement. Le personnage ajoute son niveau d'expérience à son score de Charisme quand il détermine les ajustements de réactions (voir le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*). Ce bonus de réaction a seulement effet quand il traite avec les gens de sa patrie ; le bonus de réaction n'affecte pas ceux d'alignement mauvais.

Exemple : Grog, un barbare du 7e niveau, a un score de Charisme de 13 et la compétence de commandement. D'après la Table 6 du *Manuel des Joueurs*, il a un ajustement de réaction standard de +1. Mais quand il a affaire aux gens de sa patrie, il a un bonus de réaction de +9 (7 + 13 = 20 ; selon la Table 6, un Charisme de 20 donne un bonus de +9). Toutefois, quand il traite avec des personnages mauvais de sa patrie, il utilise son bonus standard de +1.

Autre groupe : Guerrier



Dissimulation

Cette compétence permet au personnage d'utiliser les éléments naturels de son environnement immédiat — végétation, ombres, dépressions — pour se dissimuler. Un jet réussi signifie qu'il a virtuellement disparu de la vue. Le personnage doit rester immobile et silencieux pour empêcher sa découverte.

Le personnage dissimulé reste caché à moins qu'une créature ou un personnage le cherchant ne réussisse un test d'Intelligence modifié selon la Table 34. Si plus d'un personnage ou créature fouille la même zone, basez le test sur le score d'Intelligence le plus élevé du groupe.

Le MD peut interdire l'utilisation de la compétence de dissimulation dans les situations où aucune couverture naturelle n'est disponible (un plateau rocheux à la surface lisse, une pièce sans traits distinctifs). De plus, la compétence n'a pas d'effet sur les créatures qui détectent leurs proies avec d'autres sens que la vue.

Barbares : Comme cela est expliqué dans le Chapitre 1, un barbare a automatiquement la compétence de dissimulation dans sa région d'origine. S'il dépense deux unités, il peut utiliser cette compétence dans tous les types de terrains.

Autre groupe : Général

Table 34 : Modificateur de dissimulation

Intelligence du chercheur	Modificateur
3 ou moins	-5
4-5	-3
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+5
20 et +	+7

Divination

Cette compétence donne au personnage une capacité restreinte à voir dans l'avenir. Quand il acquiert cette compétence, il doit choisir une technique de divination. Les possibilités comprennent le lancer de cailloux sur le sol, casser une branche et étudier le bois éclaté, étudier les rides sur le visage d'un sujet, examiner les entrailles d'un animal ou contempler les étoiles. Une fois qu'il a choisi une technique, il ne peut pas en changer. Pour utiliser cette compétence, il doit employer sa technique ; par exemple, si sa technique implique l'observation des étoiles, il ne peut pas faire de divination pendant la journée.

S'il peut employer sa technique, le personnage peut poser une seule question dont la réponse doit être oui ou non. La question doit se rapporter à un événement se passant dans les 30 jours. Parmi les questions acceptables : "trouverons-nous un trésor dans la caverne du dragon ?", "notre chef survivra-t-il jusqu'à la prochaine lune ?" ou "est-ce que ces champignons sont comestibles ?".

Le MD fait un jet de compétence en secret. Si le test échoue, le personnage ne reçoit aucune information. Si le test réussit, le MD répond honnêtement à la question ; si le MD n'est pas certain de la réponse correcte, il peut répondre que l'issue est incertaine. Si le personnage a posé une question dont le MD souhaite qu'elle reste sans réponse — par exemple, il peut ne pas vouloir que le personnage sache que la caverne du dragon contient un trésor — il peut refuser de donner au personnage une quelconque information, même si le test réussit. Sur un résultat de 20 naturel, le MD donne au personnage une réponse erronée.

Un personnage peut utiliser cette compétence une fois par semaine, que le test réussisse ou non.

Autre groupe : Clerc

Équarrissage

Cette compétence confère une bonne aptitude à écorcher et à dépecer des carcasses d'animaux. Elle permet au personnage de tirer la quantité maximale de nourriture d'une carcasse (voir Table 32 dans la rubrique de compétence "Chasse"). Elle lui permet aussi de récolter les produits ayant le plus de valeur sur la carcasse sans les abîmer. Habituellement, de tels produits sont les fourrures, les cornes, les dents, les peaux et les organes (voir l'appendice pour davantage de détails sur les produits animaux). L'utilisation de cette compétence requiert un accès aux outils nécessaires.

Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour dépecer la plupart des animaux, mais le MD peut exiger des tests dans des circonstances inhabituelles. Par



exemple, un jet peut être exigé pour dépecer un animal que le personnage n'avait jamais vu auparavant ou pour récupérer avec succès une partie délicate du corps (l'œil d'un jeune tyrannœil). Si le test échoue, le personnage est seulement capable d'obtenir une quantité moyenne de nourriture (le nombre à gauche de la barre de fraction de la Table 32) ou il endommage la partie du corps qu'il essayait de récupérer.

Autre groupe : Guerrier

Fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires

Avec cette compétence, un personnage peut fabriquer des arcs courts et des flèches. Pour fabriquer des arcs courts, le personnage doit être compétent dans l'utilisation des arcs courts. Pour fabriquer des flèches, il doit être compétent dans un type d'arc.

Si le personnage a la compétence de chasse, il reçoit un bonus de +3 à tous ses jets de compétence de fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires.

Parce que les arcs et les flèches rudimentaires utilisent des matériaux naturels — comme l'os, le bois et la pierre — et qu'une fabrication délicate n'est pas exigée, le temps de construction est réduit (voir Table 35). Les pointes de flèches doivent être fabriquées par des forgerons, mais le fabricant d'arcs et de flèches fabrique les arcs, les hampes et les cordes.

Table 35 : Temps de fabrication d'arcs et flèches rudimentaires

Arme	Temps de construction
Flèche légère	7/jour
Flèche incendiaire ou empoisonnée	5/jour
Arc court	12 jours

Comme avec la compétence standard de fabrication d'arcs et de flèches, les armes fabriquées avec la compétence de fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires doivent être testées pour la qualité. Un jet de compétence raté, fait quand l'arme est terminée, signifie que la flèche se brise au premier tir ; un arc casse si le personnage qui l'utilise lance un 1 naturel sur son d20 d'attaque. Cette compétence n'offre pas l'option de créer des armes de très bonne qualité, y compris l'arc long.

Autre groupe : Guerrier

Fabrication de vêtements rudimentaires

Cette compétence permet à un personnage de créer des vêtements simples en fourrure, peau, feuille et d'autres matériaux naturels. Bien que le vêtement rudimentaire ne soit pas attrayant et élégant, il est généralement confortable et fonctionnel. Les capes de fourrure, les jupes en herbe et des pagnes en peau sont des exemples typiques (voir le Chapitre 5 pour davantage de détails sur les vêtements primitifs).

Autre groupe : Général

Forge d'armes rudimentaires

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des armes non métalliques simples en utilisant la pierre, le bois, l'os et d'autres matières naturelles. Le personnage peut seulement façonner des armes pour lesquelles il a les compétences martiales. Par exemple, un personnage avec une compétence pour les épieux peut façonner des épieux rudimentaires mais pas de haches rudimentaires.

La Table 36 résume le temps de construction pour diverses armes. Le MD peut allonger cette liste avec des armes supplémentaires (voir le Chapitre 5 pour quelques idées).

Table 36 : Temps de construction pour les armes rudimentaires

Arme	Temps de construction
Atlatl	1 jour
Bolas	1 jour
Couteau	2 jours
Épieu	2 jours
Filet	3 jours
Fléchette	3/jour
Fronde	2 jours
Gourdin	1 jour
Hache de jet	6 jours
Hachette	1 jour
Javelot	1 jour
Lance-pierres	3 jours
Sarbacane	2 jours

Après avoir terminé une arme, le personnage doit faire un jet de compétence. S'il a la compétence de



chasse, il modifie son test de +3. Si le test échoue, l'arme est tellement imparfaite qu'elle ne peut pas être utilisée. Sur un résultat de 20, elle se brise à la première utilisation. Sur un résultat de 1, l'arme ne se brisera pas à moins qu'elle soit frappée contre un matériaux plus dur.

Barbares : Un barbare peut seulement façonner des armes fréquemment utilisées dans sa patrie.

Autre groupe : Général

Fureter

En utilisant cette compétence, un personnage peut fouiller une zone sauvage dans une tentative pour localiser une substance souhaitée, comme une herbe médicinale, un œuf de roitelet ou une rose sauvage.

Le personnage doit chercher pendant 2d4 heures dans une zone où le matériel est théoriquement disponible (des pétales de rose ne sont pas disponibles dans le désert ; les œufs de roitelet ne le sont pas dans l'arctique). Le MD décide si le matériel est vraiment disponible ; il ne révèle pas cette information jusqu'à ce que le personnage termine sa recherche. Si le MD décide que le matériel n'est pas dans la zone, il révèle que la recherche du personnage a été vaine ; aucun jet de compétence n'est nécessaire.

Si le MD décide que le matériel est disponible, un jet de compétence réussi signifie que le personnage a trouvé ce qu'il cherchait. Généralement, le personnage ne trouve pas plus qu'une poignée du matériel, bien que le MD puisse faire des exceptions (s'il cherche des pétales de roses, le personnage peut tomber sur un arpent de rosiers). Si le test échoue, le matériel n'est pas trouvé. Le personnage peut rechercher dans une zone différente, exigeant 2d4 nouvelles heures et un autre jet de compétence.

Autre groupe : Général

Langage des signes

Un personnage avec cette compétence peut communiquer avec des mouvements de mains plutôt qu'avec des mots. Le langage des signes peut transmettre des messages de complexité et de nuance identiques au langage parlé, du moment que les interlocuteurs peuvent voir mutuellement leurs mains.

Si deux personnages avec cette compétence souhaitent communiquer, les deux doivent faire un jet de compétence. Si les deux réussissent, ils peuvent utiliser le langage des signes pour converser silencieusement pendant un round entier. Ils peuvent continuer leur conversation en réussissant des test les rounds suivants. Pendant un round où l'un d'eux rate son test, la communication est incompréhensible ; les mouvements de doigts de l'émetteur ne sont pas assez précis, le récepteur n'était pas attentif ou quelque chose a bloqué la ligne de vue. Sur un 20 naturel, le récepteur interprète le message à l'opposé de ce que souhaitait l'émetteur.

Un personnage avec cette compétence peut aussi essayer de transmettre un message simple à un personnage sans la compétence. Le joueur doit d'abord murmurer la phrase au MD qui décide si la phrase est acceptable. Des phrases acceptables incluent "ne bouge pas," "suis-moi" et "je suis blessé". Les phrases compliquées ou celles contenant des noms propres sont inacceptables, comme "mon nom est Grog", "fais trois pas vers le nord et regarde en l'air" et "nous pouvons trouver l'antidote dans la vallée de l'élan." Si le MD juge la phrase inacceptable, le langage des signes ne peut être tenté ; aucun jet de compétence n'est nécessaire. Si le MD autorise la phrase, le personnage fait un test.

Si le test réussit, la phrase communiquée est transmise avec succès. Si le test échoue, la phrase est incompréhensible. Sur un 20 naturel, le récepteur comprend mal la phrase, l'interprétant dans son sens contraire. Un personnage ne peut pas essayer de communiquer la même phrase plus d'une fois au même récepteur.

Autre groupe : Général

Mobilisation de horde

Bien qu'un personnage puisse dépenser des unités pour acquérir cette compétence à tout moment de sa carrière, il peut seulement l'utiliser quand il atteint le 10e niveau. La compétence lui permet de mobiliser une horde de personnages animés des mêmes sentiments pour exécuter une mission.

Le personnage peut seulement mobiliser une horde de sa patrie. Seuls les membres de sa patrie se joindront à la horde. Aucun membre d'alignement mauvais ne répondra.

Pour mobiliser une horde, le personnage doit remplir les conditions suivantes :



- Il doit faire état d'une mission claire et précise pour la horde, comme "défendez notre patrie d'une invasion," "rassemblez de la nourriture pour nos voisins affamés," ou "chassez les ogres de la forêt".
- Il doit désigner un point de rassemblement dans sa patrie où la horde se réunira.
- Il doit rester dans sa patrie une semaine pour annoncer ses intentions.

À la fin de la semaine, il fait un jet de compétence. Si le jet échoue, la horde manque à l'appel. Il peut passer une autre semaine à tenter de rallier la horde, en faisant un second jet de compétence à la fin de cette période, cette fois avec une pénalité de -3. Si le test échoue une seconde fois, il ne peut pas rallier de horde pendant une période d'un mois.

Si le test réussit, la horde commence à se rassembler au point de rendez-vous à la vitesse de 500 hommes et femmes par semaine. Le nombre total des membres est égal au niveau des points d'expérience du mobilisateur divisé par 2.000 (si le mobilisateur a 1.500.000 points d'expérience, la horde consistera en 750 membres ; 500 arrivent la première semaine, 250 la deuxième semaine). Le nombre de membres ne peut pas excéder la population totale de la patrie du mobilisateur.

Approximativement 90 % de la horde consistera en des guerriers de niveau 0. Les 10 % restant consiste en des guerriers de niveau 1. La horde comprend aussi un aide pour chaque tranche de 500 membres, arrondie à l'entier supérieur ; les aides ont la moitié du niveau du mobilisateur (arrondi à l'entier supérieur) et devraient être de la même classe que lui. En outre, chaque aide a deux assistants de la moitié du niveau de l'aide (arrondi à l'entier supérieur) et peuvent être de n'importe quelle classe au choix du MD. Enfin, le MD peut inclure un magicien ou un prêtre pour 1.000 membres (arrondis à l'entier supérieur) ; ces personnages ont la moitié du niveau du mobilisateur.

Exemple : Un combattant du 14[e] niveau à 1.500.000 points d'expérience mobilise une horde de 750 personnes. La horde consiste en 675 guerriers de niveau 0, 75 guerriers du 1[er] niveau, deux aides du 7[e] niveau, quatre assistants de niveau 4 et un prêtre de niveau 7.

La horde essaie de remplir sa mission au mieux de ses capacités. Le mobilisateur ne peut pas changer la mission. S'il essaie de le faire, la horde se disperse immédiatement et ses membres rentrent chez eux ; la mission originale échoue. De la même façon, si la horde reste inactive pendant plus de deux semaines, les membres désertent ; là encore, la mission est un échec.

Autrement, le mobilisateur peut garder la horde réunie pendant un nombre de semaines égal à son niveau. Contrôler la horde est un travail à temps plein. Pendant ce temps, le mobilisateur est constamment requis pour régler les disputes, assigner les tâches et punir les désobéissants. Bien que les aides puissent s'occuper de beaucoup de corvées, la responsabilité finale appartient au mobilisateur. Pour chaque semaine où le mobilisateur manque à dévouer toute son attention à la horde, il doit faire un jet de compétence. Si le jet échoue, la horde se disperse et la mission est un échec.

Si la mission n'a pas été complétée en un nombre de semaines égal au niveau du mobilisateur — et que la horde est toujours intacte — le mobilisateur peut lancer un appel pour que la horde reste réunie plus longtemps. Le mobilisateur doit faire un jet de compétence ; si la horde est sur le point de réussir ou s'ils se sont arrangés pour réunir un trésor substantiel, le MD peut modifier le test jusqu'à +4. Si le jet de compétence réussit, la horde reste intacte pendant une autre semaine. Si le test échoue, la horde se disperse et la mission échoue. Aucune horde ne peut rester réunie pendant un nombre de semaines supérieur à 150 % du niveau du mobilisateur, arrondi à l'entier supérieur. Théoriquement, un mobilisateur du 13[e] niveau peut garder une horde réunie pendant 20 semaines. Toutefois, remarquez que cela exige des jets de compétence réussis pendant sept semaines à la suite.

Si la horde se disperse après une mission réussie, le mobilisateur aura une meilleure chance de le rallier à nouveau ; l'année suivante, il recevra un bonus de +2 quand il mobilisera une horde. Mais si la mission échoue, sa réputation en pâtit ; il doit attendre une année complète avant qu'il ne réessaie de mobiliser une horde.

Barbares : Une horde barbare consiste entièrement en des guerriers barbares, dans les mêmes proportions décrites ci-dessus. Au choix du MD, la horde peut comprendre un chaman (moitié du niveau du



mobilisateur) pour chaque tranche de 1.000 membres, arrondis à l'entier supérieur. Le mobilisateur ne peut pas ordonner à une horde d'entreprendre une mission qui exige d'elle de quitter la patrie à moins qu'il n'ait aussi la compétence de commandement.

Autre groupe : Guerrier

Sens du danger

Cette compétence fournit un sixième sens au personnage qui le prévient d'un danger imminent provenant des pièges et des embuscades. Quand le personnage est à approximativement un round de déclencher la menace (par exemple, dans un round il marchera sur un crotale s'il continue à se déplacer à sa vitesse actuelle), le MD fait un jet de compétence secret. Si le test échoue, le MD ne lui dit rien. Si le test réussit, le personnage sent un picotement sur sa nuque ou au bout de ses doigts. Le MD lui dit la direction générale de la menace (en face, à droite, au-dessus, etc.). Le personnage n'apprend rien sur le type de menace ; ce peut être des sables mouvants, un lion dissimulé ou un fil déclencheur caché. C'est au personnage de calculer comment répondre à l'avertissement.

Si la menace est une embuscade imminente d'un PNJ ou d'une créature, le personnage gagne automatiquement l'initiative au premier round de combat (en supposant que le combat s'ensuit un round après que le personnage a été averti par son sens du danger).

Le MD peut décider que le sens du danger du personnage ne fonctionne pas contre les dangers inconnus. Si un barbare des îles n'a jamais vu de serpent venimeux, il peut être inconscient du danger du crotale. Les illusions ou les pièges magiques exotiques peuvent aussi mettre le sens du danger en échec.

Autre groupe : Général

Signaux

Un personnage avec cette compétence peut envoyer et recevoir des messages sur de longues distances. Il doit concevoir une méthode précise, comme des tambours, des signaux de fumée ou des sifflements. S'il dépense des unités supplémentaires, il peut indiquer des méthodes additionnelles.

Le récepteur doit voir (ou entendre) le signal afin de l'interpréter. Il doit aussi avoir la compétence de signaux et connaître la même méthode que l'émetteur. Les messages peuvent être émis et reçus à la vitesse de 10 mots par round.

Pour transmettre un message, l'émetteur et le récepteur doivent chacun réussir un jet de compétence. Si l'un d'eux échoue à son test, le message est incompréhensible ; ils peuvent essayer à nouveau le round suivant. Si les deux ratent leur test ou si l'un d'eux lance un 20 naturel, le message est reçu, mais à l'inverse du sens voulu.

Autre groupe : Général

Sommeil rapide

Cette compétence permet au personnage de recevoir les bénéfices d'une pleine nuit de sommeil en un petit somme d'une heure. Le personnage doit faire un jet de compétence avant d'aller dormir ; si le test réussit, le personnage se réveille au bout d'une heure complètement reposé ; il récupère la même quantité de points de vie perdus que s'il s'était reposé pendant huit heures. Si le test échoue, il reste endormi, et se réveille comme à l'habitude. Il peut utiliser cette compétence seulement une fois par semaine, sans considération quant à sa réussite ou à son échec.

Cette compétence n'est pas efficace pour la mémorisation des sorts.

Autre groupe : Guerrier

Troc

Cette compétence, qui simule une expertise dans le domaine de la négociation et de l'estimation, a deux applications.

Test de valeur : Avec un jet de compétence réussi, le personnage peut estimer la valeur approximative d'un objet commun (un épieu, un poulet, un sac de riz). Cette compétence fonctionne uniquement sur les objets avec une valeur réelle de 50 po ou moins. Elle ne fonctionne pas sur les objets magiques. Un personnage peut seulement faire une tentative par objet.

Le MD fait le jet de compétence en secret. Si le test échoue, le personnage ne reçoit aucune information spéciale. Si le test réussit, il a correctement déterminé la valeur de l'objet avec 10 % de marge. Annoncez au



joueur la valeur de l'objet (plus ou moins 10 %) ou donnez-lui une fourchette de valeur. Par exemple, si le coût réel d'un petit canoë est de 30 po et que le test réussit, n'importe laquelle de ces réponses convient : "à peu près 27 po", "quelque chose entre 28 et 30 po", "près de 33 po". Sur un jet de 20, l'estimation est totalement imprécise (le MD peut dire qu'un canoë de 30 po vaut 50 po, quelque part entre 1 et 5 po ou rien du tout). Notez que la valeur d'un objet peut être différente du prix demandé ; le vendeur est libre de fixer les prix comme bon lui semble.

Test de rabais : Cette compétence peut aussi aider le personnage à acheter des objets à des prix avantageux grâce à l'intimidation, l'obstination et une force absolue de la personnalité. Le personnage doit indiquer un objet particulier (valant 50 po ou moins) et faire un jet de compétence. Si le test réussit, le personnage peut acheter l'objet avec jusqu'à 20 % de moins que le prix demandé. Le MD détermine la remise (entre 10 et 20 %). S'il préfère, il peut déterminer aléatoirement le rabais (lancez 1d4 multiplié par 5 %). Si le test échoue, l'acheteur ne tire aucun bénéfice de sa compétence (il peut toujours acheter l'objet au prix demandé). Sur un résultat de 1 naturel, l'acheteur reçoit 30 à 50 % de remise (à la discrétion du MD). Sur un résultat de 20, le vendeur est offensé par l'attitude de l'acheteur et refuse de lui vendre quoi que ce soit.

On ne peut faire qu'un seul jet de rabais par objet. Mais on peut faire à la fois un jet de valeur et un jet de rabais sur un même objet (le jet de rabais peut se faire quel que soit le résultat du jet de valeur).

Barbares : Quand c'est possible, les valeurs devraient être exprimées dans un moyen d'échange utilisé dans la patrie du barbare. Si un barbare échange fréquemment des fourrures de lynx (valant 2 po chacune) et détermine correctement la valeur d'un petit canoë (valant 30 po), le MD devrait lui dire que le canoë vaut approximativement "15 fourrures de lynx" ou "entre 14 et 16 fourrures de lynx". S'il réussit un test de rabais de 20 %, le canoë lui coûtera 12 fourrures. Les valeurs fractionnaires doivent être arrondies en faveur du vendeur ; si le barbare reçoit une remise de 30 % sur un canoë de 30 po (pour un prix final de 21 po), le canoë lui coûtera 11 fourrures (évaluées à 2 po).

Autre groupe : Roublard

Vigilance

Un personnage avec cette compétence a un don instinctif pour remarquer les troubles et les contradictions dans les environs immédiats. Un jet de compétence réussi réduit de 1 la chance du personnage d'être surpris (ceci remplace la description de la compétence de vigilance dans le *Manuel Complet du Voleur*).

Autre groupe : Général



Talents secondaires

Si le MD préfère les talents secondaires aux compétences diverses, les personnages barbares doivent utiliser la Table 37 au lieu de la table des talents secondaires du Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. Les joueurs peuvent choisir un talent secondaire de la Table 37 ou le déterminer aléatoirement. Les jets aléatoires peuvent avoir comme conséquence un, deux ou aucun talents. Le MD peut s'opposer à tout talent qu'il juge incompatible avec un personnage barbare particulier.

Table 37 : Talents secondaires barbares

1d100	Talents secondaires
01-04	Maître des animaux (apaise, contrôle et apprivoise les animaux sauvages)
05-06	Artiste primitif (peinture rupestre, sculpture simple, percussions)
07-09	Fabricant d'arcs et de flèches rudimentaires (construit des arcs courts et des flèches en bois, en os ou en n'importe quel autre matériau naturel)
10-12	Faiseur de feu (allume des feux avec des matériaux naturels)
13-20	Pêcheur (nage, petit artisanat, pêche à la main et au harpon)
21-30	Fureteur (trouve de l'eau, de la nourriture, des pierres, des petits objets)
31-39	Forestier (connaissance basique des bois)
40-41	Herboriste (identifie les plantes médicinales et comestibles)
42-57	Chasseur (traque et pistage)
58-59	Maître des traditions (historien oral)
60	Ferronnier (cuivre, bronze ou fer martelé)
61	Devin (dit la bonne aventure, prédit les événements futurs)*
62-63	Conteur (compose des fables divertissantes et éducatives)
64-69	Trappeur (connaissance basique des bois, des pièges, du dépeçage)
70-71	Fabricant d'armes rudimentaires (construit et répare des armes simples en matériaux naturels)
72-85	Talent de la tribu le plus commun (probablement la chasse, la pêche, fureter)**
86-00	Lancez deux fois (relancez tout résultat de 86-00)

* Le devin a une connaissance des techniques primitives de prédiction, comme étudier le mouvement des étoiles ou lancer des osselets. Il n'a pas de capacités surnaturelles. Si le MD souhaite que ce talent inclut des pouvoirs magiques, voir la compétence de divination pour des suggestions.

** Il n'y a pas de rubrique "Aucun talent de valeur mesurable". Tout contribue à la survie basique de la tribu.



Chapitre

5 Armes et équipement

Parce que la plupart des cultures primitives n'ont pas la technologie pour extraire le minerai et produire le métal (avec quelques exceptions examinées dans le Chapitre 6), les barbares comptent uniquement sur les armes et les équipements faits en bois, en pierre ou en tout autre matériau naturel. Leur ignorance des artisanats sophistiqués — charpenterie, cordonnerie et ingénierie — limite la qualité et la diversité de leurs biens.

Ce chapitre décrit les armures, les armes, les vêtements et les moyens de transport disponibles pour les barbares, ainsi que quelques nouveaux objets magiques. La plupart des barbares ont accès à tous ces équipements, bien que le MD puisse imposer des restrictions. Un barbare arctique peut se voir interdire d'utiliser des armes en silex si le silex n'est pas disponible dans sa patrie. Un barbare du désert peut se voir interdire de porter une armure de fourrure.

Les outils et les biens ménagers ne sont pas examinés ici. Toutefois, on peut considérer que les sociétés barbares ont un nombre raisonnable d'objets communs, comme des torches, des grattoirs, des bols. Bien sûr, beaucoup des objets énumérés dans le *Manuel des Joueurs* sont indisponibles sous n'importe quelle forme y compris ceux faits en papier, en soie ou en verre.

Dans le monde extérieur, un barbare continue à préférer les objets similaires à ceux de sa patrie. Il utilise des dagues d'os et non d'acier. Il préfère un pagne en peau de lézard à un en velours. Il préférerait boire dans un bol sculpté dans un crâne de singe plutôt que dans un gobelet en cristal. Il est déconcerté, voire intimidé, par les miroirs, les corsets, les balances de marchand et par d'autres inventions du monde extérieur.

Utilisation des objets du monde extérieur (optionnel)

Est-ce qu'un barbare n'utilisera jamais un objet qui n'est pas associé à sa culture ? Aucune règle absolue n'empêche les barbares d'utiliser tout ce qu'ils veulent. En théorie du moins, un couteau en acier n'est pas plus difficile à manier qu'une dague d'os. Et n'importe qui avec un minimum de bon sens peut apprendre à utiliser une lunette d'approche.

Mais pour préserver l'intégrité des personnages barbares et garder la distinction entre eux et les clercs et les guerriers standards, le MD devrait les décourager d'utiliser les objets du monde extérieur. Il peut accompagner cela de plusieurs façons :

- Tabous culturels : une tradition tribale oblige le barbare à utiliser des objets uniquement disponibles dans sa patrie.
- Superstition : la crainte d'un châtiment surnaturel contraint le barbare à éviter les biens du monde extérieur. Brandir un épieu en acier ou porter un miroir, c'est courir le risque de s'exposer à la colère des esprits courroucés.
- Un test de caractéristiques et des pénalités aux jets d'attaques. Des suggestions apparaissent dans les rubriques "Armures interdites" et "Armes interdites" ailleurs dans ce chapitre.

Dans tous les cas, décidez des restrictions d'équipement avec bon sens. Un barbare suspendu à un à-pic ne refusera probablement pas de s'agripper à une corde juste parce qu'elle est faite en chanvre, pas plus qu'il ne refusera un morceau de venaison parce que le cerf a été tué avec une épée d'acier.

Valeurs

De par les matériaux rudimentaires et leur artisanat primitif, les versions barbares des objets des listes d'équipement du *Manuel des Joueurs* valent seulement une partie de leur valeur du monde extérieur. La plupart des équipements barbares valent de 10 à 50 % de moins que les prix du *Manuel des Joueurs*. Une petite tente barbare peut valoir 1 à 2 po, un radeau barbare aussi peu que 10 po.

Les produits alimentaires ont généralement la même valeur. Une livre de sel du monde extérieur et une livre de sel barbare rapportent toutes les deux 1 pa. Toutefois, les denrées rares peuvent valoir beaucoup plus que la valeur indiquée : une livre de noix de pécan d'une jungle éloignée peut valoir jusqu'à 5 po.

Les objets barbares faits dans des matières précieuses, comme l'ivoire ou l'obsidienne, peuvent rapporter plus que leur équivalent du monde extérieur. Un sifflet à signaux en ivoire peut valoir plusieurs po. De la même façon, des collectionneurs peuvent payer des prix exagérés pour des objets avec des décorations exotiques ; un bol d'argile peut valoir



seulement quelques pc mais des motifs complexes peuvent augmenter sa valeur à 10 po ou plus.

Armure

Sans métal pour fabriquer les armures, les barbares doivent les faire à partir de produits animaux — principalement des peaux et des fourrures. Ils préfèrent des armures amples et légères qui sont faciles à mettre et qui ne gênent pas le déplacement. Malgré une conception rudimentaire et une construction souvent au petit bonheur, l'armure barbare fournit une défense fiable contre les périls des contrées sauvages.

Suivent les descriptions des styles les plus communs d'armures barbares. Par commodité, les noms du monde extérieur sont utilisés, bien que les versions barbares diffèrent dans leurs matériaux et leurs aspects.

Remarquez que ces types d'armures ont une classe d'armure relativement basse. Aucune n'a une CA meilleure que 6, ce qui rend les aventuriers barbares plus vulnérables aux dégâts que leurs homologues du monde extérieur. Et bien sûr, quelques barbares évitent complètement les armures ; un seigneur des forêts ou un cavalier des plaines ne porte rien d'autre qu'un pagne qui aura une CA de base de seulement 10. Pour augmenter la chance de survie du barbare dans le monde extérieur, le MD peut souhaiter rendre disponible une ou plusieurs des améliorations magiques à la CA de la liste "Nouveaux objets magiques" énumérées à la fin de ce chapitre. Ces objets peuvent être des découvertes chanceuses, des récompenses de PNJ reconnaissants ou des présents des dieux.

Gambison ou armure matelassée (CA 8)

L'équivalent barbare du gambison consiste en une ou plusieurs épaisseurs de peaux et de fourrures d'animaux. Une peau d'ours peut être incisée au milieu pour faire un trou assez grand pour passer la tête du porteur puis glissée sur les épaules. Des peaux de petits animaux, comme les ratons laveurs et les belettes, liées ensembles avec des boyaux, font un vêtement qui ressemble à une tunique. D'épaisses sections de laine fixées autour du torse avec des bandes de cuir font une veste rudimentaire. Des châles en peau de lion, des capuches faites avec des peaux de loups et des capes de mastodontes fournissent aussi une protection.

Fabriquer ce genre d'armure exige peu de compétence et la matière brute peut être trouvée presque partout. Les fourrures ont tendance à être plus épaisses pendant l'hiver, mais des peaux de qualité sont généralement disponibles à tout moment de l'année. Pour réduire les dégâts sur la fourrure, la carcasse doit être coupée le long du ventre, de la queue à la gorge. La peau est décollée de l'arrière vers l'avant puis étendue sur une branche ou une pierre plate, la fourrure à l'intérieur. Après que la fourrure a séchée pendant deux ou trois semaines, la chair restante est grattée. Les peaux sont ensuite taillées, coupées et attachées ensemble pour fabriquer le vêtement désiré.

Bien que facile à confectionner, l'armure de fourrure est chaude et encombrante, inconfortable même dans les meilleures conditions. Pire, elle se salit rapidement, attire les poux et les insectes et finalement s'use. Comme cela est indiqué à la Table 38, des types différents de fourrure s'usent à des vitesses différentes. Des fourrures peu solides à poils courts (facilement perdus) durent seulement quelques semaines. Des fourrures modérément solides (à poils abondants, raisonnablement longs) peuvent durer quelques mois. Les fourrures très solides (poils drus, épais et raides) durent jusqu'à un an. Les fourrures s'usent plus vite si elles ne sont pas entretenues (elles doivent être gardées propres et brossées de temps en temps avec une pierre ou des peignes d'os) ou sujettes à une agression constante (température élevée, nuées d'insectes, tempêtes de pluie).

Table 38 : Solidité de la fourrure

Qualité	Type
Faible	Mouton, chèvre, lapin, rat
Modérée	Belette, lion, renard, ours-hibou, chien, loup, léopard, bison
Élevée	Vison, castor, rat musqué, raton laveur, phoque, moufette, ours, mastodonte, lynx

Si le MD juge qu'un jeu d'armure fait en fourrure ou en peau est usé, sa classe d'armure chute à CA 9. Si l'armure n'est pas abandonnée dans un délai raisonnable, elle continue à pourrir, à tomber en lambeaux et à se déchirer jusqu'à ce qu'elle soit inutile (elle ne fournit aucune protection). Si un barbare s'attache



obstinément à elle, le vêtement rance réduit son Charisme et ses jets de sauvegarde contre la maladie et les sorts causant la maladie à -2. La puanteur accroît aussi la probabilité d'attirer les prédateurs.

Armure de cuir (CA 8)

L'armure de cuir faite en peaux tannées d'animaux prend la forme de tuniques simples, de capes et de vestes grossièrement façonnées pour s'adapter au corps du porteur. Si un morceau de cuir est assez grand, le porteur peut l'inciser au centre, y passer sa tête et le laisser pendre sur son torse et son dos. Alternativement, un grand morceau peut être attaché avec des lanières de cuir autour des épaules ou des hanches du porteur. Des petits morceaux de cuir peuvent être percés puis attachés les uns aux autres avec des bandes de cuir, des bouts de boyaux ou des lianes solides. Les barbares portent parfois une épaisseur de fourrure sous leurs armures de cuir pour le confort et la chaleur.

Tout animal avec une peau plus épaisse que celle d'un homme est une source potentielle de cuir. Le bétail et les cerfs sont des sources communes mais les chevaux, les chameaux, les cochons, les chèvres et les moutons sont aussi utilisés.

Le tannage primitif commence avec l'enlèvement de la chair et des poils de la peau. Les peaux sont empilées en tas et séchées au soleil. En quelques jours, beaucoup de chair s'est décomposée, emportant avec elle la plupart des poils. La chair restante est grattée avec des couteaux ou des pierres tranchantes.

Le trempage des peaux dans l'eau enlève les derniers restes de chair et nettoie la crasse et le sang séché. Un mélange de noisettes, de feuilles, de bois et d'herbes bouilli dans de l'eau crée une fine pâte qui durcit la peau séchée et arrête le processus de décomposition. Pour empêcher les craquelures, un barbare huile la peau avec de la graisse animale ou l'enduit de substance cérébrale. Enfin, les peaux sont fumées au-dessus d'un feu ou placées dans une grotte avec des bûches fumantes ; la fumée endurcit les peaux et leur donne une agréable odeur.

Bien qu'une armure de cuir soit rigide et rêche, elle est beaucoup plus légère qu'un gambison et par conséquent plus agréable à porter. Elle est aussi assez durable. Si elle est gardée propre et entretenue, une armure de cuir devrait durer un an avant de s'user. Une armure de cuir usée ou déchirée a une CA de 9 ; une fois endommagée, elle devient inutile en quelques semaines.

Besantine ou armure de cuir cloutée (CA 7)

L'armure de cuir cloutée provient des mêmes types de peaux d'animaux que le cuir normal. Parce que les peaux doivent être assez souples afin d'y planter les clous, les agents herbeux durcisseurs ne sont pas appliqués, pas plus que les peaux ne sont fumées. Les clous consistent en des cailloux pointus, des petits os ou des morceaux de pierre insérés par l'intérieur du vêtement. Les clous peuvent être fixés aux peaux avec une colle gélatineuse faite d'os écrasés et d'écailles de poisson bouillis dans de l'eau.

Bien que la besantine offre plus de protection qu'un gambison ou l'armure de cuir standard, elle est encombrante et lourde. Elle s'use rapidement, ne durant pas plus longtemps qu'un gambison fait de fourrure de faible qualité. Les trous pour les clous amoindrissent la force naturelle du cuir et, tôt ou tard, il s'élargissent et les clous tombent.

Armure d'os (CA 7)

Elle est essentiellement faite de fragments d'os enfilés sur des morceaux de cuir. L'armure d'os est habituellement portée par-dessus une armure de cuir complète, avec les os attachés sur le cuir pour les empêcher de trop glisser pendant le combat.

On préfère les grands animaux aux petits pour une armure d'os complète. Les os les plus petits sont utilisés pour couvrir les bras et les jambes alors que les os les plus grands servent à protéger le torse et le dos.

Armure de bois (CA 6)

Pour cette armure, des bandes de bois sont attachées à une doublure de cuir. Le bois est d'abord taillé et traité avec des huiles pour accroître sa solidité ; ce procédé prend habituellement deux semaines de plus, en fonction de la qualité du découpage et de façonnage du bois. Le bois est alors attaché à l'armure avec des pointes d'os, des bandes de cuir ou tout autre matériau naturel.

Cette armure exige un entretien quasi constant, et de nombreux désastres naturels, allant du feu aux termites, peuvent rapidement la rendre inutilisable. Après une bataille, le bois a besoin d'être traité avec



des huiles protectrices pour l'étanchéité aux éléments.

Alors que quelques armures de bois complètes peuvent durer plusieurs années, un aventurier barbare peut espérer qu'une telle armure dure 1d4 mois. En fonction de l'activité du barbare, ce délai peut varier considérablement d'un extrême à l'autre. Les aventuriers barbares qui passent d'une bataille rangée à une autre peuvent s'estimer chanceux si leurs armures durent un mois. Les conseillers de leurs chefs tribaux, qui ne voient jamais une bataille, peuvent garder une armure pendant plusieurs années.

Armure de peau (CA 6)

L'armure de peau est faite avec des animaux à la peau épaisse et résistante, comme les éléphants, les rhinocéros, les requins et les alligators. De grands morceaux sont portés tels quels drapés sur le corps ou attachés avec des lanières de cuir. Les pièces les plus petites peuvent être attachées ou cousues ensembles pour faire des tuniques, des jambières, des vestes et des robes rudimentaires.

Les membres d'une tribu portent souvent le même type de peau pour signifier leur allégeance à une divinité ou leur identification à une créature particulière. Des barbares des marais ne portent rien à part une peau d'alligator ; les adorateurs d'un dieu éléphant peuvent se vêtir uniquement d'éléphant. De plus, quelques tribus décorent leur armure avec des trophées macabres, comme des scalps, des dents, des griffes ou des têtes entières. Ces décorations n'affectent pas la classe d'armure, elles sont plutôt exhibées pour étaler son tableau de chasse ou pour faire preuve de férocité.

L'armure de peau est faite plus ou moins de la même façon que l'armure de cuir. La carcasse est dépouillée de sa peau qui est alors séchée au soleil jusqu'à ce que la chair pourrisse. Après avoir été lavée et débarrassée de l'excès de chair, la peau est huilée avec de la graisse ou enduite de cervelles animales. Pour endurcir la peau et empêcher le pourrissement, elle peut être trempée dans un mélange d'eau et de bois (le chêne, le châtaignier, le palétuvier et la cigüe sont préférés).

Mais même avec une préparation méticuleuse, l'armure commence finalement à sentir la viande avariée, particulièrement quand il fait chaud. Bien que le porteur puisse s'habituer à l'odeur, il se peut que ses compagnon la trouve répugnante. Les étrangers peuvent refuser d'avoir à faire avec lui. Une peau faite par un barbare commence à sentir au bout de quelques mois, plus tôt dans les climats chauds. Jusqu'à ce que le porteur remplace son armure pourrie, il souffre d'une pénalité de -2 à son score de Charisme.

Le poids de l'armure de peau est gênant. Même le personnage le plus fort peine sous son poids et elle nécessite des repos fréquents. Pour réduire la fatigue, le porteur peut avoir à retirer son armure quand il voyage ou quand il campe.

Malgré ces défauts, l'armure de peau reste un choix à la mode pour les barbares. Elle fournit une meilleure CA que l'armure de cuir ou matelassée et est aussi facile à fabriquer. Elle est exceptionnellement solide, durant un an ou plus si elle est correctement entretenue. Et certains croient que l'esprit de l'animal surveille quiconque porte sa peau, lui accordant force et courage en période de tension.

Boucliers

Pour un barbare, un bouclier peut être n'importe quel objet qu'il peut tenir en face de lui — une carapace de tortue, une écaille de dragon, un bloc de pierre. Toutefois, de tels boucliers improvisés sont problématiques, car ils sont peu commodes à porter et sont souvent assez lourds.

Beaucoup de barbares préfèrent des boucliers manufacturés, qui consistent habituellement en un châssis de bois ou d'os recouvert de peau. Un bâton coincé dans le châssis sert de poignée. Les boucliers manufacturés ont tendance à être petits, rarement plus de 60 à 90 cm de diamètre, de façon à ne pas gêner lors de la chasse et la course.

Armures interdites

S'il n'y a pas de strictes restrictions culturelles et que le MD n'y voit pas d'objection, un barbare peut faire l'expérience de la cotte de mailles ou de tout autre type d'armure qui lui est normalement indisponible. Mais il se peut que le barbare trouve l'armure de métal si encombrante qu'elle entrave sa concentration et ses capacités physiques. Pour simuler cette gêne, le MD peut imposer quelques-unes ou l'ensemble des pénalités suivantes.



- Sa vitesse de déplacement est réduite à la vitesse normale pour sa race.
- Le barbare souffre de tous les effets sur ses capacités selon l'armure portée comme cela est expliqué dans *le Manuel Complet du Voleur*. Par exemple, un barbare qui porte une cotte de mailles souffre d'une pénalité de -40 % à ses jets de grimper, aussi bien qu'à ses capacités de saut.
- Il souffre d'une pénalité de -1 à ses jets d'attaque, de dégâts, de caractéristiques et de compétences diverses. Si le barbare persiste à porter une armure interdite, le MD peut augmenter ces pénalités de -1 tous les quelques jours, jusqu'à un maximum de -3.

Règles optionnelles pour l'armure de peau

La règle suivante peut être utilisée par les personnages portant une armure de peau.

Bonus d'animal privilégié : Le MD peut désigner un animal particulier comme source privilégiée de peau dans la patrie du barbare, comme l'alligator ou l'éléphant. Si le barbare tue lui-même l'animal privilégié puis fabrique une armure de sa peau, l'armure lui confère les effets d'un sort de *bénédiction ;* quand il porte l'armure, ses jets de protection faits contre les effets de la peur sont augmentés de +1 et il gagne un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque. Ces bonus ne sont pas transférables ; si quelqu'un d'autre que le barbare porte la peau, elle agit comme une armure de peau normale. Si le barbare perd son armure de peau, il peut fabriquer un substitut qui lui offre les mêmes bonus, du moment qu'il tue seul un animal de la même espèce.

Vêtements et décoration corporelle

Les barbares utilisent les peaux et les fourrures aussi bien comme vêtements que comme armures. Les peaux peuvent être mastiquées pour les adoucir et les assouplir, procédé qui peut prendre plusieurs semaines. Fumer les peaux ou les tremper dans des infusions d'herbes prévient la pourriture. Les peaux d'animaux peuvent être coupées avec des dagues ou tranchées avec des pierres dentelées. Des éclats d'os servent d'aiguilles rudimentaires, avec des bouts de tendons en guise de fil.

Les moutons produisent la laine qui peut être transformée en feutre. Des tas de laine, pressés par de lourdes pierres, sont réduits et compressés jusqu'à ce que la matière devienne plate, dense et lisse. Le feutre brut peut être coupé en patrons avec un outil tranchant. Les vêtements de feutre sont étonnamment solides car ils ne s'effilochent pas.

Les tisserands primitifs font un fil épais à partir de la laine et de deux bâtons. Le tisserand enroule un brin de laine autour du plus petit des deux bâtons, appelé fuseau. L'autre extrémité du brin est attachée au bâton plus long, la quenouille. Le tisserand tient le fuseau et fait tourner la quenouille pendante, laquelle entortille le brin en un épais cordon.

Quelques barbares fabriquent des vêtements avec de la végétation. Les fibres végétales, comme les tiges de lin, peuvent être tissées en fil avec des fuseaux et des quenouilles. Des feuilles larges et des longues herbes peuvent être attachées ensemble ou cousues avec des lianes. Les couches intérieures des écorces d'arbres sont assouplies en les trempant dans l'eau puis martelées avec des pierres pour les rendre aussi plates qu'un parchemin. Au mieux, les vêtements faits de feuille et d'écorce durent seulement quelques semaines, mais cela est facile à remplacer.

Un barbare typique porte les mêmes vêtements tous les jours. Dans les climats extrêmes, la fourrure épaisse de plusieurs couches fournit la chaleur ; les vêtements noirs, qui absorbent les rayons du soleil, sont particulièrement prisés dans l'arctique. Les barbares du désert préfèrent les habits en laine qui absorbent la transpiration et aident à garder le corps au frais.

Pour les hommes barbares des terres tropicales, un simple pagne fait de cuir ou de fourrure peut être le seul vêtement dont ils ont besoin. Une femme peut porter un *shenti*, un vêtement d'une pièce qui s'enroule autour des hanches et du torse.

Les tuniques rudimentaires sont en vogue dans les climats tempérés. Une tunique typique est faite d'une section rectangulaire de fourrure ou de cuir plus longue d'environ la moitié du corps du porteur, coupée, pliée et attachée comme cela est décrit dans la rubrique "Armures" ci-dessus. Dans les climats plus frais, un barbare peut aussi porter une jupe à poils longs appelée *kaunake*, (faite en laine ou en fourrure, qui descend presqu'au niveau du sol). Des



franges ajoutées sur les bords des vêtements les empêchent de s'effilocher.

Des chaussures simples, nécessaires dans les milieux avec du sable chaud ou un sol rocailleux, sont confectionnées avec des morceaux de peau attachés aux pieds avec des lianes ou des lanières de cuir. Quelques barbares insulaires portent des sandales de cuir, appelées *pampouties*, imperméabilisées, avec des fibres des plantes cireuses. Un mocassin de base consiste en un carré de cuir souple plié autour du pied et attaché à la cheville. Des bottes primitives sont faites avec des sections de cuir enroulées autour de la jambe jusqu'au genou ; des épaisseurs de peaux sous le pied servent de semelle.

De temps à autre, un barbare agrémente ses vêtements de tous les jours avec une pièce spéciale pour célébrer une victoire sur un ennemi ou pour chercher à gagner la faveur de ses dieux. Il peut revêtir une fourrure de renard dont il croit qu'elle augmentera sa discrétion ou mettre un collier de côtes de loup pour honorer la mort d'un camarade. Il porte la pièce pendant une période fixée — disons, de l'aube jusqu'au coucher du soleil, ou jusqu'à la prochaine pleine lune — puis la cache, la détruit ou l'abandonne.

Les barbares se font pousser les cheveux longs et hirsutes. Ils tombent sur leurs épaules et atteignent souvent la taille. À moins que cela ne soit interdit par la coutume ou la religion, les hommes portent leurs barbes entières. Si la chevelure devient une nuisance, elle peut être tressée, nouée ou tranchée avec une dague.

La plupart des barbares apprécient les couleurs vives et sont avides d'échanges de ternes peaux grises d'éléphant pour les flamboyantes peaux oranges des tigres. Ils fabriquent des teintures de couleurs primaires — rouge, bleu et jaune — à partir de pétales de fleur, de glaises, de racines ou de baies. Les barbares ne décorent pas seulement leurs vêtements mais aussi leur corps, peignant leur peau avec des motifs tapageurs. La peinture corporelle indique souvent le statut social dans la tribu ; des lèvres jaune vif peuvent indiquer le clerc le plus haut placé, des éclaboussures bleues sur le torse et sur les bras peuvent désigner des guerriers aux talents exceptionnels. Pour terroriser leurs ennemis, ils peuvent peindre leurs visages en blanc et souligner leurs lèvres en rouge pour représenter des crânes sanguinolents. Quelques barbares utilisent la peinture corporelle pour se rendre séduisants : quelle femme pourrait résister à un homme aux doigts jaunes, aux cuisses rouges et aux joues bleues ?

Le tatouage est aussi à la mode, particulièrement chez les barbares des plaines, de la montagne et de la jungle. Ils percent de minuscules trous dans leur peau avec des aiguilles d'os, puis ils remplissent ces trous avec des colorants végétaux. Quelques-uns couvrent chaque centimètre carré de chair exposée avec des images détaillées d'humains, d'animaux et de monstres. Les tatouages peuvent symboliser l'autorité (le chef porte sur sa poitrine un tatouage ayant la forme du soleil), honorent le succès à la guerre (un guerrier tatoue ses bras avec deux barres parallèles pour chaque ennemi tué) ou indique le statut marital (un homme marié inscrit un cercle bleu sur son front).

Beaucoup de barbares se parent avec de la joaillerie rudimentaire. Les pendentifs en os sont communs, comme le sont les colliers, faits en coquillages, en vertèbres de petits animaux et en dents de prédateurs. Les piquants de poisson font de bonnes épingles à cheveux, de même que les plumes de perroquets et les épines de roses. Des brassards peuvent être faits en peau de serpent ou en queue de raton laveur. Des barbares peuvent percer leur nez ou leurs lèvres avec des petits os, allonger leurs lobes d'oreilles en y attachant de lourdes pierres, décorer leur visage et leur torse avec des motifs de cicatrices ou étirer leur cou avec des anneaux en bois.

Moyens de transport

Les barbares les plus primitifs comptent sur leur propre corps comme moyen de transport. S'ils ont besoin de traverser un désert, ils marchent. S'ils veulent transporter des carcasses, ils les hissent sur leur dos. Un panier ou une bandoulière peut les y aider, mais transporter des marchandises sur de longues distances reste une affaire épuisante. Même le guerrier le plus sain ne peut parvenir à faire plus de 20 kilomètres par jour à pied.

Dans les cultures avec des animaux domestiques, la capacité d'un barbare à se rendre d'un endroit à un autre augmente de manière spectaculaire. Les barbares arctiques entraînent des loups et des chiens sauvages à tirer des traîneaux. Les barbares de la





jungle utilisent des éléphants comme montures. Les barbares des plaines montent des chevaux. Ailleurs, les buffles, les yacks, les ânes et les chameaux sont utilisés comme bêtes de somme.

Les cultures avancées bénéficient aussi des roues, qui peuvent n'être rien d'autre que des rondins ordinaires coincés sous les traîneaux pour les rendre plus faciles à tirer. Les disques, coupés dans des arbres, sont attachés aux extrémités des rondins, faisant d'eux des essieux rudimentaires. Le transport à roues reste toutefois limité. Pour la plus grande partie, les barbares manquent du savoir-faire pour inclure les roues dans des engins plus sophistiqués que les charrettes et les brouettes.

Transports terrestres

Traîneaux. Conçu pour le sol neigeux, le *traîneau à patins* consiste en un châssis de bois ou d'os d'environ 2 à 3,6 m de long et de 60 à 90 cm de large. Le conducteur se tient sur une plate-forme en bois à l'une des extrémités du châssis. Une équipe de 6 à 10 chiens ou loups est attachée à un treillis à l'extrémité opposée. Des patins de bois graissés sont fixés au-dessous.

Un *traîneau à voile*, aussi appelé *bikik*, peut être fabriqué à partir d'un traîneau à patins en érigeant un mât au centre du châssis. Une voile de peau légère d'environ 1,2 mètre carré, offre une prise au vent qui propulse le traîneau à des vitesses impressionnantes.

Seuls deux chiens sauvages sont requis pour tirer un *traîneau de peau*, un petit traîneau qui supporte un homme ou son poids en marchandises. Utilisé principalement comme un véhicule de secours dans les climats arctiques, un traîneau de peaux est fabriqué en empilant trois ou quatre peaux de cerfs, en les collant ensemble avec une pâte de boue et de poils de bêtes puis en les trempant dans l'eau. Pendant que les peaux gèlent, deux incisions sont pratiquées près du bord de la pile et des lanières de cuir sont insérées pour être utilisées comme rênes.

Dans les plaines tempérées, les barbares conduisent dans un *traîneau fermé*, tiré par un seul cheval. Le traîneau ressemble à une petite hutte reposant sur un paire de patins en bois, attachés avec des bandes de cuir à un joug autour du cou du cheval. La hutte est une charpente en bois, grossièrement façonnée comme un cube avec des murs de cuir. Des rabats dans les murs permettent aux passagers de regarder le paysage.

Le *traîneau à rouleaux* peut être considéré comme un chariot primitif. Ce n'est rien de plus qu'une plate-forme en bois avec des rondins insérés dans des boucles de cuir attachées à la base. Un traîneau à rouleaux peut être poussé par un homme ou traîné par un mule ou un cheval.

Brouette à voyageurs. Utilisé pour transporter les gens, cet engin consiste en un châssis plat en bois attaché à deux poignées en bois de 90 cm de long. Une roue en pierre, de 60 à 90 cm de diamètre, est fixée entre les lattes du châssis et montée sur un rondin en guise d'essieu. Un ou deux voyageurs se juchent sur le châssis pendant qu'un porteur saisit les poignées et pousse. Des bretelles de lianes ou de cuir attachées aux poignées et enroulées autour des épaules du porteur assurent un soutien.

Travois. Il est composé de deux longues branches en formes de V. La pointe du V traîne sur le sol et les extrémités sont attachées aux flancs d'un chien ou d'un cheval. Des ballots de marchandises peuvent être ficelés à un treillis de bois fixé entre les branches.

Transports aquatiques

Canoë. Le canoë rudimentaire est un peu plus qu'un bloc de bois grossièrement rectangulaire avec des découpages en demi-lunes creusés dans le milieu de ses plus longs côtés. Le batelier enfourche le bloc, serrant fermement ses jambes contre les découpages. Il propulse le canoë avec ses mains ou avec des petites pagaies.

Un canoë plus solide, la *pirogue*, est fabriqué dans un rondin d'au moins 90 cm de diamètre et de 1,8 m de long. Le rondin est creux, avec un côté raboté pour empêcher le chavirement. Un passager peut s'asseoir confortablement dans la pirogue.

Radeau de noix de coco. Cette embarcation ressemblant à une barge consiste en des centaines de noix de coco arrimées ensemble avec des lianes ou des bandes de cuir, formant une plate-forme circulaire allant jusqu'à 90 cm de diamètre. Le radeau flottable peut supporte plusieurs centaines de livres de cargaisons et un ou deux passagers qui le propulsent avec de longues branches poussées contre le fond de la rivière. Si une noix de coco glisse ou se fissure, elle



peut facilement être remplacée ; les passagers boivent son lait et mangent sa chair sucrée.

Kayak. Rapide et facile à manœuvrer, le kayak est fait d'un bâti en bois de 3 mètres couvert de peaux de phoques ou de créatures amphibies similaires. Une fois attachées au bâti, les peaux se tendent en séchant et sont alors couvertes de graisse animale pour l'imperméabilité. Le passager se faufile dans un trou au sommet, s'asseyant avec ses jambes étendues vers la proue. Des produits animaux imperméables, comme une peau de loup ou des intestins de baleine sont bourrés dans le trou, enfermant hermétiquement le passager. Un seul aviron avec une pagaie à chaque extrémité propulse le kayak.

Kufa. Ce bateau ressemble à un immense baquet fait de peaux attachées à un treillis de roseaux. Utilisé par les mariniers, il est propulsé avec des perches, tout comme un radeau.

Bateau de palmes. Utilisé par les pêcheurs tropicaux, le bateau de palmes ressemble à un radeau étroit fait avec des bandes de bois. Une demi-douzaine de grandes feuilles de palmiers, érigées comme des voiles, attrapent le vent. Un seul passager assis près d'une extrémité dirige le bateau avec une pagaie plate.

Table 39 : Moyens de transport barbares

Véhicule	Valeur (po)	Cargaison (kg)	Vitesse de déplacement*
Bikik	20	350	21
Brouette à passagers	20	150	9
Traîneau			
à patins	15	350	15
fermé	20	150	15
de peau	5	100	21
à rouleaux	5	150	21
Travois	2	150	15
Canoë			
pirogue	15	250	15
rudimentaire	2	100	12
Radeau de noix de coco	50	500	6
Kayak	30	125	20
Kufa	20	125	9
Bateau de palmes	10	100	6

* Les vitesses de déplacement terrestres peuvent différer en fonction du type de dressage et du nombre d'animaux utilisés. Les déplacements aquatiques dépendent des courants, de la vitesse du vent et du talent du navigateur. Les valeurs données reflètent des vitesses moyennes.

Armes

Les barbares utilisent comme arme tout objet naturel qui peut infliger des dégâts. L'os d'une patte d'éléphant sert de gourdin efficace. Une côte de crocodile peut être brandie comme une dague. À la rigueur, un barbare peut toujours lancer des pierres ou rouer un adversaire de coups de poing.

Les armes manufacturées, plus mortelles et plus fiables, exigent un peu plus d'esprit inventif. Pour fabriquer une hachette, un barbare attache une pierre pointue à un bâton avec des bandes de cuir. Un arc peut être fabriqué avec une branche flexible tendue d'un solide morceau de boyau.

Que l'arme soit manufacturée ou improvisée, elle doit être faite avec des matériaux disponibles dans l'environnement naturel. Les matériaux les plus fréquents sont le bois, l'os (dont les dents et les griffes) et la pierre. Les barbares préfèrent le quartz et la quartzite au granit car ce dernier a tendance à s'effriter. L'ivoire est très désirable mais difficile à trouver. L'obsidienne est peut être le meilleur minéral pour les armes : elle est assez solide et peut être taillée dans diverses formes sans s'effriter. Mais, comme l'ivoire, elle est rare.

La plupart des barbares préfèrent le silex, particulièrement pour les armes tranchantes et perforantes comme les couteaux et les pointes d'épieu. Le silex n'est pas aussi dur que le granit ; ses veines régulières se taillent aisément en des tranchants effilés et des pointes acérées.

À cause de leur facture et de leurs matériaux rudimentaires, les armes barbares ont tendance à avoir moins de valeur que leurs équivalents du monde extérieur. Cependant, elles sont plus légères et plus faciles à porter. La Table 40 énumère le poids et la valeur dans le monde extérieur des armes barbares exprimées en pourcentage des chiffres correspondant dans le *Manuel des Joueurs*. Par exemple, un harpon en os pèse 1,5 kg (50 % de la valeur du *Manuel des Joueurs*) et vaut 6 po (30 % de la valeur du *Manuel des Joueurs*).

Gardez en tête ce qui suit quand vous concevez des armes barbares :



- Tous les matériaux ne peuvent pas servir à faire n'importe quelle arme. Des pointes de flèche en ivoire et des dagues d'os sont acceptables, mais des arcs d'obsidienne et des sarbacanes de granit sont invraisemblables. Le MD peut s'opposer à toute arme qu'il juge inacceptable.
- Si l'arme consiste en plus d'un type de matériau, utilisez le matériau le plus présent pour déterminer le poids et celui ayant le plus de valeur pour déterminer sa valeur. Pour un épieu avec une hampe en bois et une tête en obsidienne, utilisez le bois pour déterminer le poids et l'obsidienne pour la valeur.
- La Table 41 donne seulement des valeurs approximatives. Le MD peut décider qu'un couteau de pierre admirablement fabriqué vaut tout autant qu'un couteau d'acier. Les armes faites en ivoire ou en pierre ornementale peuvent valoir plusieurs fois les valeurs indiquées, spécialement les armes plus grandes comme les gourdins et les épieux.
- Les gemmes et les minéraux précieux peuvent aussi être utilisés pour fabriquer des armes barbares, ce qui augmente considérablement leur valeur. Une dague d'ambre peut valoir 100 po, une pointe de flèche en diamant 1.000 po ou plus.

Noms des armes : Pour ajouter du piment aux combats et aider le MD à suivre quelles armes ont été utilisées, les noms des armes barbares doivent inclure les matériaux de fabrication. Par exemple, un barbare peut brandir un gourdin d'os, une hache en silex ou un épieu d'ivoire.

Armes magiques : Les armes barbares peuvent être enchantées. Un barbare peut brandir une *dague d'ivoire +1*, une *hache d'os +2* ou n'importe quel autre objet magique que le MD aime à incorporer dans sa campagne. Rappelez-vous, cependant, que les valeurs culturelles d'un barbare peuvent limiter son accès à la magie (voir Chapitre 2).

Table 40 : Matériaux des armes

Matériaux	Valeur	Poids
Fer ou acier*	100 %	100
Bois	10 %	50
Os	30 %	50
Ivoire	200 %	50
Pierre commune	50 %	75
Silex	100 %	50
Pierre ornementale**	150 %	75

* Pour référence uniquement (le métal n'est généralement pas disponible dans les cultures barbares).

** Comprend des minéraux comme le quartz, la quartzite et l'obsidienne grossièrement taillés.

Pénalités pour les armes rudimentaires

La plupart des armes rudimentaires infligent moins de dégâts que leurs équivalents métalliques. Elles sont aussi moins précises et plus faciles à briser.

Chaque fois qu'un jet d'attaque avec une arme en bois, en os ou en pierre inflige un minimum de dégâts à un adversaire, il y a une chance pour que l'arme se brise. Sur un résultat de 1 sur 1d6, une arme en pierre est détruite. Sur un résultat de 1 ou 2, une arme d'os ou en bois se brise. Les armes enchantées en bois, en os ou en pierre ne sont pas sujettes à cette règle.

Par exemple, Grog frappe un orque avec sa hache de pierre et inflige 1 point de dégâts. Le joueur lance 1d6. Sur un résultat de 1, l'arme se brise et Grog doit utiliser une autre arme pour continuer son attaque. Sur un résultat de 2 ou plus, l'arme résiste au choc.

La règle ci-dessus remplace les règles pour les armes de sauvage du *Manuel Complet du Guerrier.*

Versions barbares des armes standards

Arc. Les arcs primitifs sont faits d'une longueur flexible de bois avec des cordes en tendons d'animaux ou, parfois, en solides fibres végétales. Les arcs courts mesurent en moyenne 1,5 m de long.

Dague. Beaucoup de barbares utilisent comme dagues des silex taillés à une extrémité pour former la pointe. Des encoches sur l'un des côtés empêchent l'arme de glisser des mains. Un barbare qui désire

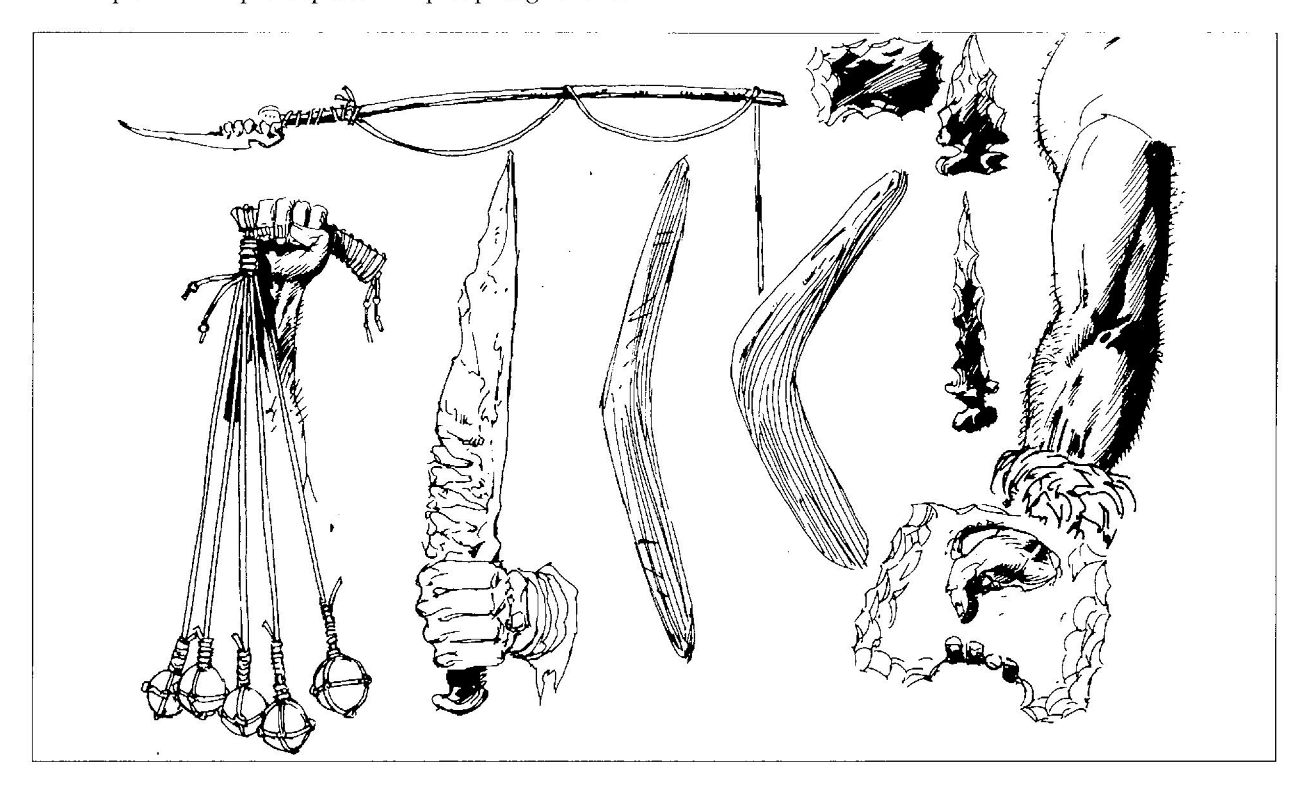


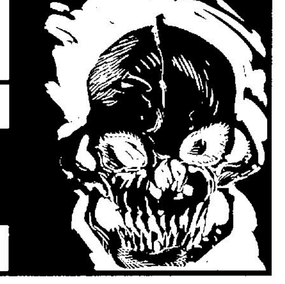
Table 41 : Armes barbares

Armes	Valeur	Poids (kg)	Taille	Type*	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	L
Artengak	2 po	4	G	P	5	1d6	1d8
Atlatl avec javelot	1 po	1	P	P	5	1d6	1d6
Atlatl avec fléchette	1 pc	**	P	P	—	1d3	1d2
Bâton à lapins	1 pa	**	P	P	5	1d3	1d2
Bâton-fronde	1 pa	1	P	C	11	—	—
Bolas	5 pa	2	M	C	8	1d3	1d2
Boomerang							
non revenant	3 po	1	P	C	6	1d3 +1	1d4 +1
classique	5 po	1	P	C	6	1d3 +1	1d4 +1
Cisel	2 pa	3	P	C/P	4	1d4	1d3
Fronde	1 pa	1	P	C	11	—	—
Disque de silex	2 pc	**	P	C	—	1d4 +1	1d4 +6
Pierre rainurée	1 pc	**	P	C	—	1d4	1d4
Gourdin							
à pointes	5 pa	4	M	P	4	1d6 +1	1d4 +1
de jet	1 pa	2	P	C	4	1d4	1d2
Hache de bras	1 po	4	P	T/P	3	1d6	1d6
Iuak (épée des neiges)	10 po	3	M	T	4	1d4	1d6

* La catégorie "Type" comprend les armes contondantes (C), perforantes (P) et tranchantes (T). Voir le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour la définition des types, des tailles des armes et des facteurs de vitesse.

** Le poids n'est pas supérieur à quelques grammes.





une dague avec une poignée équarrit le côté contondant du silex puis l'enfonce dans un morceau de bois. Une couche de colle gélatineuse, faite d'os bouillis, fixe la lame au manche. Autrement, un bloc allongé d'obsidienne ou de quartz peut être attaché avec des tendons ou du cuir à une pierre non tranchante. Denteler la lame de la dague la rend plus efficace pour le sciage et le tranchage. La surface plate peut être gravée avec des effets de vagues ou de croix à des fins décoratives.

Épieu. Les pointes d'épieu, habituellement faites en os ou en silex, ont une forme plate et fine, souvent avec des bords dentelés le long du tranchant. Les pointes mesurent en moyenne 7 à 10 cm de long, bien que quelques-unes puissent dépasser 30 cm de long. La pointe est enfoncée dans une encoche à l'extrémité d'une hampe de bois ou d'os puis attachée avec des bandes de cuir ou de boyau. La hampe peut être rainurée pour rendre l'épieu plus facile à saisir.

Flèche. La pointe de flèche la plus simple consiste en un long éclat d'os ou de pierre attaché à une hampe de bois avec quelques longueurs de boyaux. Les plus efficaces sont les pointes de flèches, de préférence en silex, taillées en forme de diamant ou de triangle, puis polies avec du grès pour en aiguiser la pointe.

Des barbelures crochues coupées dans une pointe de flèche la rendent, pour la victime, plus difficile à extraire du corps (la victime doit passer un round à dégager la flèche ; si un test de Dextérité échoue, elle encaisse 1d2 points de dégâts). Des plumes attachées près de la pointe peuvent attirer des esprits serviables et améliorer ses capacités meurtrières (de manière facultative, le MD peut choisir un oiseau rare particulier — un canari albinos, un perroquet noir, un corbeau parleur — dont les plumes, quand elles sont attachées à une flèche, augmentent les dégâts de +1).

Les pointes de flèches sont attachées à des hampes de bois ou d'os avec des longueurs de boyaux. Des flèches légères avec une fine hampe, d'environ 90 cm de long, sont principalement utilisées pour la chasse. L'équivalent barbare des flèches lourdes — plus épaisses, plus lourdes et plus courtes que les flèches légères — est utilisé à la guerre et peut seulement être tiré par des arcs longs. Les chasseurs utilisent des flèches contondantes pour tuer les petits gibiers sans abîmer la fourrure.

Les *flèches incendiaires* sont fabriquées en enroulant des petits fagots de bois d'allumage ou des bouts de tissus recouverts de graisse animale autour des hampes puis en les allumant. Les flèches incendiaires causent 1 point de dégâts supplémentaire à l'impact à moins que la cible ne réussisse un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ; à l'initiative du MD, la flèche peut aussi enflammer les matières combustibles.

Les pointes de flèches peuvent aussi être recouvertes de venin, habituellement de serpent. La victime doit se sauvegarder contre le poison ou encaisser 2d4 points de dégâts supplémentaires. Le MD peut autoriser d'autres poisons.

Hache. Une tête de hache typique est faite d'un gros morceau de pierre ou d'os, idéalement long d'environ 30 à 60 cm, 15 cm de large et de 7 à 10 cm de haut. Le centre de la tête doit être percé, un procédé ennuyeux qui exige un burin fait dans une matière plus dure que la tête de la hache. Un épais bâton est alors enfoncé dans le trou pour faire la poignée. Affûter une ou les deux extrémités de la tête crée les bords tranchants.

Nouvelles armes

Artengak. Principalement utilisé par les barbares arctiques pour chasser le phoque, l'artengak consiste en une hampe de bois, longue de 1,2 à 1,5 m avec une pointe d'os semblable à une aiguille. Un long cordon de cuir est attaché à l'extrémité non pointue de la hampe. L'utilisateur enroule le cordon autour de son poignet ; le cordon empêche l'animal empalé de s'enfuir avec l'arme.

Atlatl. L'atlatl est une pièce de bois recourbée avec une poignée qui est utilisée pour lancer des javelots sur de plus grandes distances. Un javelot est placé le long d'une strie sur l'atlatl puis le porteur lance le javelot tout en tenant l'atlatl. L'atlatl en lui-même n'est pas une arme et ne cause aucun dégât.

Quelques cultures barbares utilisent des fléchettes au lieu de javelots quand ils utilisent l'atlatl.

Bâton à lapins. Arme préférée des cavaliers, le bâton à lapins peut être utilisé pour tuer le petit gibier et blesser des ennemis à pieds. Pour fabriquer un bâton à lapins, deux bandes plates de bois d'environ 90 cm de long et de 7,5 cm de large sont attachées à un bout. De longues entailles sont coupées aux



extrémités libres puis acérées en fines pointes. Plusieurs trous sont percés au centre de la bande pour réduire la résistance à l'air. L'utilisateur tient le bâton à lapins par les extrémités attachées puis fait claquer ou fait cingler les extrémités entaillées sur la cible.

Bâton-fronde. Cette arme est faite d'une branche d'arbre flexible d'environ 60 cm de long et pas plus de 2,5 cm de diamètre. Une encoche est pratiquée à quelques centimètres de l'extrémité du bâton. L'utilisateur place dans l'encoche un morceau de silex en forme de disque de 5 à 7,5 cm de diamètre. Faire cingler le bâton lance le disque à une vitesse remarquable.

Bolas. Armes utiles pour empêtrer aussi bien que pour blesser les victimes, les bolas consistent en une ou plusieurs lanières de cuir longues de 60 cm avec 2 à 10 poids attachés aux extrémités. Les extrémités opposées des lanières sont nouées ensembles pour faire une poignée. Les poids, sphériques ou ovoïdes, peuvent être en pierre, en os ou en ivoire. Pour attirer la chance, quelques utilisateurs sculptent les poids pour qu'ils ressemblent à des oiseaux ou à d'autres animaux.

Pour attaquer, l'utilisateur saisit la poignée, fait tournoyer les lanières lestées au-dessus de sa tête puis lance les bolas sur la cible. S'il touche, les lanières s'enroulent autour de la cible, les poids lui frappant le corps. Il faut un round à la victime et un test réussi de Force pour se libérer ; si le test échoue, la victime reste enchevêtrée.

Des bolas peuvent aussi être utilisés pour réaliser divers coups ajustés :

- *Jambes.* La victime doit faire un test de Dextérité pour éviter de tomber. Si la victime se déplaçait, elle souffre d'une pénalité de -3 à son test. La victime doit se dépêtrer (avec un test de Force) avant qu'elle ne puisse marcher ou courir à nouveau.
- *Bras.* La victime ne peut brandir une arme pas plus qu'elle ne tire avantage du bonus à la CA du bouclier jusqu'à ce qu'elle se libère. Parce qu'elle n'a pas de prise, le test de Force pour se dépêtrer est fait avec une pénalité de -2.
- *Tête.* À moins que la victime ne porte un heaume fermé ou un grand heaume, elle commence à être étranglée, encaissant 1d3 points de dégâts automatiques par round jusqu'à ce qu'elle se libère avec un test de Force.

Boomerang. Le bâton de lancer recourbé peut toucher des cibles à longue distance. Il y a deux types de boomerangs ; tous les deux sont inférieurs à 60 cm de long, pesant moins de 500 g et habituellement faits en bois.

Le *boomerang non revenant* est recourbé selon un angle inférieur à 90 degrés et peut frapper des cibles jusqu'à 100 mètres de distance. S'il manque sa cible, il continue dans la même direction jusqu'à ce qu'il tombe au sol.

Le *boomerang classique* est courbé selon un angle droit ou aigu et peut être lancé sur une distance de 60 mètres. Si le boomerang manque sa cible, il décrit un arc dans les airs et peut revenir vers le lanceur. Si le lanceur réussit un test de Dextérité, le boomerang revient à quelques centimètres de lui, ce qui lui permet de l'attraper. Si le test de Dextérité échoue, le boomerang manque le lanceur d'un nombre de mètres égal à la différence entre le résultat du dé et le score de Dextérité multiplié par 10. Un jet de 1d8 indique où le boomerang atterrit par rapport au lanceur (1 = nord, 2 = nord-est, 3 = est, 4 = sud-est, etc.). Par exemple, si la Dextérité du lanceur est 12, le test de Dextérité est 16 et le lancer du d8 est 5, le boomerang atterrit à 40 mètres au sud du lanceur.

Cisel. Prototype de la hache d'armes, un cisel ressemble à une tête de hache, de forme grossièrement ovale, inférieure à trente centimètres de long et de quelques centimètres d'épaisseur. Les cisels sont faits en silex, en quartz, en granit ou en obsidienne. Si une pierre ou un minerai de taille convenable tient confortablement dans la main, aucune modification n'est nécessaire. Autrement, les bords sont taillés pour les rendre plus faciles à tenir. Des trous peuvent être percés dans les cisels plats ; l'utilisateur insère son pouce et ses doigts dans les trous puis empoigne le cisel. Un cisel peut être poli en meulant les surfaces dans du sable et de l'eau. Quand il n'est pas utilisé comme arme contondante, un cisel sert comme burin pour fendre le bois ;

Fronde. L'extrémité d'une liane ou d'une fine bande de cuir, d'environ 60 à 90 cm de longueur, est enfoncée dans une sphère de pierre rainurée. L'utilisateur fait doucement tourner la liane ou la bande au-dessus de sa tête puis la fait claquer avec un petit mouvement du poignet, en envoyant la sphère sur la cible voulue.



Gourdin de jet. Il s'agit d'un gourdin effilé et contondant assez léger pour être lancé et assez lourd pour matraquer. Il peut être fabriqué en bois, en pierre ou en os et mesure 30 à 60 cm de long. S'il est utilisé en mêlée, un gourdin de jet inflige seulement la moitié des dégâts indiqués (1d2 au lieu de 1d4).

Gourdin à pointes. Un gourdin ordinaire peut être amélioré en lui implantant des objets pointus, le faisant essentiellement passer d'une arme contondante à une arme perforante. Des adjonctions habituelles comprennent des dents de requins, des incrustations d'obsidienne et des piquants de porcs-épics. Toutefois, les pointes ont tendance à tomber ce qui exige de l'utilisateur de les remplacer à intervalles réguliers. À chaque fois que l'utilisateur fait un 20 naturel sur un jet d'attaque, l'arme perd une partie ou toutes ses pointes ; elle fonctionne alors comme un gourdin normal. Il faut 1 à 2 jours pour trouver et fixer des pointes de remplacement.

Hache de bras. La hache de bras ressemble à une tête de hache avec une ou plusieurs saillies hérissées de pointes. Au lieu d'attacher la tête à un manche, l'utilisateur l'attache à son avant-bras, lui permettant de saisir la tête avec les saillies pointant vers l'extérieur.

Iuak. C'est une lame d'os qui ressemble à une machette, d'environ 15 cm de large et 60 cm de long. L'extrémité est plate plutôt que pointue. Les barbares arctiques utilisent le iuak pour couper des blocs de glace pour fabriquer des igloos, mais il peut aussi servir d'arme.

Table 42 : Projectiles barbares

		Portée*		
Arme	**CdT****	**C**	**M**	**L**
Atlatl avec fléchette	1	1	2	3
Atlatl avec javelot	1	3	6	9
Bâton-fronde	2/1	—	—	—
Bolas	1	3	6	9
Boomerang				
non revenant	1	3	7	10
classique	1	2	4	6
Fronde	2/1	—	—	—
disque de silex	—	3	6	9
pierre rainurée	—	3	6	9
Gourdin de jet	1	1	2	3

* La portée (courte, moyenne et longue) est donnée en dizaines de mètres. Les modificateurs de portée sont de -2 pour la distance moyenne et de -5 pour la longue distance.

** **CdT :** Cadence de tir (le nombre de projectiles que l'utilisateur peut tirer en un round).

Armes interdites

Le MD peut imposer n'importe laquelle des pénalités suivantes quand un barbare utilise une arme en métal ou d'autres armes qui lui sont normalement proscrites à cause de restrictions culturelles ou religieuses :

- À cause du poids, de la texture et de la forme de l'arme, le barbare fait difficilement des attaques efficaces. Il souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts (s'il le veut, le MD peut augmenter cette pénalité à -3 ou à -4).
- Les dieux du barbare peuvent infliger n'importe lequel des châtiment suivants : sa CA est réduite à 10, quelle que soit l'armure qu'il porte ; l'arme se brise sur un 19 ou un 20 naturel ; une arme tenue en main rougeoie d'une flamme spectrale après 1d6 rounds de combat, infligeant 1 point de dégât au porteur à chaque round suivant.
- Si le barbare est un clerc, sa divinité peut lui refuser l'accès aux sorts au-delà du 2e niveau ou le limiter aux sorts d'une seule sphère.



Nouveaux objets magiques

Les objets magiques suivants sont destinés aux barbares mais, à la discrétion du MD, d'autres personnages peuvent aussi les utiliser. Ces objets sont extrêmement rares et ne devraient pas être trouvés plus souvent qu'un objet magique typique des tables de la magie diverse dans l'appendice 2 du *Guide du Maître*. Si vous le souhaitez, utilisez n'importe lequel de ces objets comme une option quand "Au choix du MD" est obtenu.

Un MD peut interdire à un barbare d'utiliser un objet particulier si les matériaux bruts ne sont pas normalement disponibles dans la patrie du barbare ou si le barbare a des préjugés culturels qui le restreignent à porter certains objets. Par exemple, un barbare arctique qui n'a jamais vu de silex peut être incapable d'utiliser une *flèche-esprit*. Un barbare des montagnes venant d'une culture où les aigles symbolisent la mort pourrait être effrayé d'utiliser un *épieu de l'aigle*.

Bourse de protection. C'est une bourse de la taille d'un poing humain, faite dans la peau d'un animal particulier. Le MD peut choisir l'animal à partir de la Table 43 ou lancer 1d4 pour une détermination aléatoire (le MD peut utiliser d'autres animaux s'il le souhaite, du moment qu'ils ont des peaux similaires à celles des animaux de la Table 43).

La *bourse de protection* contient des produits de l'animal sur lequel la peau fut obtenue, comme des dents, des griffes, des os pilés et de la viande séchée. La bourse est scellée avec les produits à l'intérieur. Le propriétaire attache la bourse à ses vêtements, la pend à son cou ou l'attache à son bouclier.

Chaque bourse a son propre total de points de vie. Quand une bourse est acquise, le MD détermine son total de points de vie en lançant le nombre de dés indiqués à la Table 43. Par exemple, si un personnage a une bourse de requin, le MD lance 8d8. Ce total devrait être noté sur un bout de papier.

Une *bourse de protection* absorbe les dégâts normalement subis par le propriétaire. Si ce dernier est victime d'une attaque réussie, il a le choix entre encaisser la quantité de dégâts indiquée ou se sauvegarder contre les sorts. Si la sauvegarde échoue, il subit les dégâts indiqués de l'attaque. Si le jet de sauvegarde réussit, il ne subit aucun dégât : ils sont soustraits du total des points de vie de la bourse.

Exemple : Un ennemi réussit une attaque d'épieu contre Grog causant 5 points de dégâts. Grog fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Sa *bourse de protection* faite en peau de requin a actuellement un total de 34 points de vie. La bourse absorbe les dégâts, réduisant son total à 29. Grog est indemne.

Une bourse ne peut pas perdre plus de points de vie que son total actuel. Dans l'exemple précédent, si la bourse de Grog avait un total de 3, elle aurait absorbé 3 points de vie et Grog aurait encaissé les 2 points restants.

Toutes les pertes subies par la bourse sont définitives ; elle ne se "soigne" pas, pas plus qu'elle ne peut être réparée. Quand une bourse est réduite à 0 point de vie, elle se désagrège.

Une *bourse de protection* est efficace contre toutes les formes d'attaques magiques et non magiques. Cependant, elle ne fournit aucune protection contre la maladie, le poison ou toute autre forme d'attaque qui inflige des dégâts cumulatifs au cours du temps.

Table 43 : Bourse de protection

1d4	Type de peau	Valeur de pv	PX
1	Sanglier	4d8	300
2	Crocodile	7d8	500
3	Requin	8d8	600
4	Éléphant	11d8	1.000

Crâne simiesque (2.000 PX). Il ressemble au crâne d'un petit singe, de dix centimètres de diamètre, monté au bout d'un bâton. Si un morceau de fruit, un gros insecte ou une autre denrée normalement mangée par les singes est placée dans la bouche du singe, la nourriture disparaît et le crâne simiesque s'active ; ses dents commencent à claquer et des yeux globuleux apparaissent dans leur orbite. Il reste activé pendant une heure. Il peut être activé une fois par jour.

Un crâne simiesque actif a les propriétés suivantes :

- Quiconque autre que le personnage ayant activé le crâne simiesque et qui voit son visage doit se sauvegarder contre les sorts. Si la sauvegarde échoue, la victime réagit comme si elle était sujette au sort de prêtre du 1er niveau *effroi*. La victime s'enfuit en paniquant à la vitesse maximale pendant 4d4 rounds.





- Un *crâne simiesque* peut être utilisé comme arme. Il peut être lancé (courte distance 10 mètres, distance moyenne 20 mètres, longue distance 30 mètres) ou utilisé comme un gourdin. S'il l'utilise comme un gourdin, l'attaquant peut frapper la victime avec le devant, l'arrière ou les côtés du crâne, selon la façon dont il le tient. Si une victime est frappée avec succès avec l'arrière ou un côté du crâne, elle encaisse 1d4 points de dégâts contondants. Si elle est frappée avec le devant du crâne, il s'attache à la victime, causant 1d4 points de dégâts de morsure. Le crâne continue à mâcher, infligeant 1d4 points de dégâts automatiques par round jusqu'à ce que la victime l'arrache en réussissant un test de Force. Un *crâne simiesque* lancé qui réussit à toucher cause 1d2 points de dégâts et s'attache aussi à sa victime, la mordant pour 1d4 points de dégât par round jusqu'à ce qu'il soit retiré.

Épieu de l'aigle (50 PX par plume). Il ressemble à un épieu de bois normal avec 4d6 plumes d'aigle (le nombre exact est déterminé au moment de l'acquisition) attachées près de l'extrémité contondante. Quand il est lancé, l'*épieu de l'aigle* fait apparaître à la moitié de son vol une petite paire d'ailes, lui permettant de frapper infailliblement sa cible, tout comme un *projectile magique*. Comme avec un *projectile magique*, la cible doit être vue ou détectable d'une autre manière pour être touchée. Contrairement au *projectile magique*, un *épieu de l'aigle* peut être dirigé pour frapper des objets inanimés. La cible subit 1d8 points de dégâts. L'*épieu de l'aigle* a la même portée qu'un épieu normal.

Après chaque coup, l'*épieu de l'aigle* perd une de ses plumes. Quand toutes ses plumes sont perdues, l'épieu perd ses propriétés magiques ; il fonctionne toujours comme un épieu normal. Ses plumes ne peuvent pas être rattachées.

Un épieu bénéficie seulement de ses propriétés magiques quand il est lancé. S'il est utilisé comme une arme de corps à corps, il fonctionne comme un épieu normal. Des coups réussis ne lui font pas perdre ses plumes.

Flèche-esprit (500 PX). La *flèche-esprit* consiste en une pointe de flèche en silex blanc attachée à une hampe en bois. Elle peut être tirée avec n'importe



quel arc et si l'attaque est réussie, la victime subit 1d6 points de dégâts.

La *flèche-esprit* ignore les divers sorts de protection qui cherchent à protéger la cible de l'attaque tels que *peau de pierre*, *bouclier de feu* et autres. De plus, la classe d'armure gagnée par des moyens magiques (armures, *bracelets de défense*, *anneau de protection*, *cape de protection*, etc.) est aussi totalement annulée. Seule la véritable classe d'armure de la cible est utilisée pour déterminer les jets d'attaque ; un magicien portant des *bracelets de défense CA* 2 et un *anneau de protection* +3 est considéré comme ayant une CA 10 pour toucher.

Que la *flèche-esprit* touche ou non la cible désirée, elle est détruite. Les *flèches-esprits* n'ont pas de bonus pour toucher exceptés ceux dont bénéficie le porteur pour une grande Dextérité, des objets magiques ou d'autres capacités.

Graine d'os (500 PX). Une graine d'os ressemble à une crâne humain de la taille d'un caillou. Si elle est enterrée sous trente centimètres de terre et laissée toute la nuit, au matin la graine aura germé en un arbuste fait entièrement d'os. Le tronc de l'arbre, de 60 à 120 cm de haut et aussi épais que le bras d'un homme, peut être utilisé comme gourdin. Les branches comprennent 1d4 os qui peuvent servir de dagues, 3d4 éclats qui peuvent être transformés en pointes de flèches et un assortiment de dents, de griffes et de côtes qui peuvent servir comme divers outils, ornements ou unités de troc. Si une graine d'os est plantée dans un cimetière, il y a 10 % de chances qu'elle produise un *crâne simiesque* (voir ci-dessus).

Masque de bestialité. Sculpté dans le bois et teint avec des pigments, le *masque de bestialité* ressemble à une tête d'animal avec des traits grossièrement exagérés. Le MD peut choisir l'espèce ou lancer 1d10 sur la Table 44 pour une détermination aléatoire.

Un *masque de bestialité* couvre tout le visage du porteur, avec des lanières de cuir autour de sa tête. Le porteur voit à travers deux fentes pour les yeux et respire par des trous dans le nez. Si le porteur presse le masque pendant cinq rounds consécutifs, il fusionne avec sa chair. Le masque s'anime, transformant la tête du porteur en la tête de l'animal qu'il représente. Le masque permet au porteur de faire une attaque spéciale, comme indiqué dans la Table 44 ; il peut faire cette attaque spéciale au lieu de n'importe quelle attaque qui lui est normalement permise.

Un *masque de bestialité* peut être activé pendant une heure par jour. Le porteur désactive le masque en glissant ses doigts sous le menton et en le repoussant doucement de son visage, un processus qui prend un round ; le masque ne peut plus être réactivé jusqu'au jour suivant, même si l'heure entière n'a pas encore expiré. Quand il est en train d'utiliser un masque de bestialité, le porteur ne peut pas parler, manger ou lancer des sorts avec des éléments verbaux ; il continue à respirer normalement par le nez.

Table 44 : Masque de bestialité

1d10	Tête animale, dégâts et PX
1-2	Corbeau (morsure : 1d6 +2 points de dégâts ; 500 PX)
3-4	Cerf sauvage (bois : 2d6 points de dégâts ; 700 PX)
5-6	Lion (morsure : 4d4 points de dégâts ; 800 PX)
7-8	Rhinocéros (corne : 3d6 points de dégâts ; 1.000 PX)
9	Bison (cornes : 2d10 points de dégâts ; 1.200 PX)
10	Cobra (morsure : 1d3 points de dégâts ; le venin provoque la mort 2d4 rounds après le coup à moins que le victime ne se sauvegarde contre le poison à -2, auquel cas elle encaisse seulement 10 points de dégâts ; 2.000 PX)

Peintures de guerre. Cette peinture magique augmente la classe d'armure naturelle du porteur. L'importance de l'augmentation dépend de la couleur de la peinture, comme cela est montré à la Table 45. Un humain avec une CA naturelle de 10 a une CA réelle de 1 quand il porte la peinture dorée. Le MD peut choisir une couleur particulière ou lancer 1d12 sur la Table 45 pour une sélection aléatoire.

Au moins la moitié de la peau de l'utilisateur doit être nue pour utiliser une *peinture de guerre* ; en général, cela signifie que ses bras, ses jambes et sa tête doivent être entièrement exposés. La peinture doit être appliquée sur approximativement 75 % de la peau exposée. En outre :



- Si l'utilisateur couvre plus de la moitié de sa peau exposée avec une couverture, une cape ou un autre vêtement, il perd le bénéfice de la *peinture de guerre*.
- L'utilisateur ne reçoit aucun bénéfice à porter une armure. Par exemple, un personnage peut porter une armure de cuir avec sa *peinture de guerre* mais il reçoit seulement le bonus de l'une ou l'autre (celui qui est le plus élevé). Si l'armure couvre plus de la moitié de son corps, il ne peut pas bénéficier de la *peinture de guerre*. Cependant, un utilisateur de *peinture de guerre* peut porter un bouclier qui augmente sa CA d'un +1 standard (un humain portant une *peinture de guerre* jaune et portant un bouclier a une CA réelle de 5).
- Si cela est disponible, deux couleurs peuvent être combinées ; la CA réelle est déterminée en additionnant les bonus indiqués sur la Table 45. Par exemple, un personnage portant des *peintures de guerre* blanche et rouge reçoit une augmentation de CA de +8. Toutefois, en aucun cas, des *peintures de guerre* ne peuvent produire une CA meilleure que 0.

La *peinture de guerre* dure pendant 1d4 semaines. Si le porteur ou un autre personnage avec la compétence de don artistique (avec une spécialisation en peinture) applique la *peinture de guerre* et réussit un jet de compétence, les effets durent pendant 2d4 semaines. La *peinture de guerre* n'est pas affectée par la pluie, les températures extrêmes ou l'usure normale. Toutefois, une *dissipation de la magie* et des sorts similaires peuvent la rendre inutile.

Table 45 : Peintures de guerre

1d12	Couleur	Augmentation de CA	PX
1-3	Blanche	+3	1.500
4-6	Jaune	+4	2.000
7-9	Rouge	+5	3.000
10-11	Verte	+6	4.000
12	Or	+9	7.000

Potion de la chair caillouteuse (1.500 PX). L'utilisateur frictionne tout son corps avec cette potion graisseuse avant qu'il n'aille dormir. Quand il se réveille, sa peau est devenue rugueuse et grumeleuse, comme si elle était faite de cailloux et colorée d'un vert terne.

La *chair caillouteuse* améliore la classe d'armure naturelle de l'utilisateur de +4. La CA d'un humain passe de 10 à 6. L'effet est cumulatif ; un humain avec la *chair caillouteuse* qui porte une armure de cuir a une CA réelle de 4. La *chair caillouteuse* dure pendant 1d4 semaines.

De par la texture rugueuse et l'aspect étrange, l'utilisateur souffre des pénalités suivantes :

- Sa vitesse de déplacement est réduite de 1/3.
- Il ne peut pas nager. Le poids supplémentaire de la *chair caillouteuse* le fait couler, comme s'il portait une armure de métal.
- Ses tests de Dextérités et de Charisme sont faits avec une pénalité de -2.
- Il est vulnérable à *façonnage de pierre* et à tous les autres sorts qui affectent la pierre (*transmutation de la pierre en chair* annule la *chair caillouteuse*, obligeant la peau à reprendre sa forme normale).

Poudre à poisson (200 PX). Une poignée de cette poudre peut être répandue sur n'importe quelle zone de 3 mètres de rayon d'un lac, d'une rivière ou d'un océan. Si des poissons sont en dessous, la poudre les paralyse et les fait remonter à la surface, les rendant plus faciles à ramasser. La poudre affecte jusqu'à 10 DV de créatures aquatiques ayant une intelligence animale ou moins ; aucune créature ne peut avoir plus de 1 DV. La paralysie dure 4d4 rounds à compter de l'émergence des poissons.

Chapitre

6 Cultures barbares

Il n'y a pas exactement deux sociétés barbares qui se ressemblent. Certaines consistent en des centaines de membres, d'autres seulement en quelques douzaines. Certaines sont nomades ; d'autres s'installent dans des villages permanents. Certaines sont pacifistes, d'autres aiment la guerre.

Malgré leurs différences, la plupart partagent un ensemble de caractéristiques qui les distinguent des sociétés du monde extérieur. Dans ce chapitre, nous examinons les éléments clefs des cultures barbares, éléments comprenant leur organisation sociale, les niveaux technologiques, les systèmes juridiques et économiques et les points de vue religieux. C'est une bonne idée de penser à ces éléments quand vous concevez votre personnage ; plus vous en savez sur sa culture, plus il est facile d'établir ses croyances et son comportement.

Organisation sociale

Les sociétés barbares ont tendance à être petites et leurs structures sociales simples. Les systèmes politiques, les administrations et les élus, fréquents dans le monde extérieur, sont ici inconnus. Les barbares n'ont pas de guildes ou de corporations. La segmentation professionnelle est rare puisque la plupart des tâches — chasser, combattre, élever les enfants, fabriquer des armes — sont partagées par tous.

La plupart des barbares reconnaissent le rang social au sens général, avec les chefs composant la classe privilégiée, les esclaves la classe inférieure et tous les autres au milieu. Les individus atteignent leur statut par leur âge et leur sexe ; les anciens sont tenus en plus haute estime que les adolescents et, excepté dans les cultures matriarcales, les hommes ont tendance à être plus valorisés que les femmes. Quelques sociétés attribuent les rangs sur une base héréditaire ; plus les liens sont étroits entre un individu et un ancêtre légendaire (le fondateur de la tribu, un grand guerrier, un puissant chaman), plus son statut sera élevé.

La *bande* est l'unité organisationnelle la plus fréquente, un petit groupe uni par la géographie, l'ascendance ou la religion. La taille d'une bande varie, mais elle consiste typiquement en 20 à 40 membres. Les tribus nomades vagabondent sur une étendue de terre à la recherche de nourriture, établissant leur camp à un endroit particulier jusqu'à ce qu'elles épuisent les réserves de nourriture puis elles repartent vers une région plus abondante. Les bandes tirent souvent leur nom d'un repère géographique de la région qu'elles fréquentent, s'appelant "le Peuple du Désert" ou "les Fils de la Rivière". Quelques barbares se considèrent apparentés aux animaux et nomment leurs bandes en fonction : "le Clan du Loup", "les Éléphants Errants", "les Sœurs du Cerf".

Si plusieurs bandes sont attirées vers une région particulièrement riche — une rivière très poissonneuse, une vallée luxuriante avec des arbres fruitiers — elles peuvent s'unir pour former une *tribu*. Au début, les bandes conservent leurs propres chef et mœurs. Elles s'accordent pour partager la terre et pour ne pas s'attaquer, mais autrement elles se tiennent à l'écart. Toutefois, avec le temps, les distinctions culturelles commencent à se fondre, un seul chef apparaît et la tribu fonctionne comme un tout unifié. Si les réserves de nourriture restent abondantes, la tribu peut établir un village permanent.

Une tribu tire sa force et sa sécurité de la stabilité de ses familles. Une *famille* consiste non seulement dans les membres du noyau — femme, mari et enfants — mais aussi dans une quantité de parents, d'enfants adoptés et d'amis qui n'ont pas de liens de sang particulier. Typiquement, les membres aînés de la famille s'occupent des enfants et leur inculquent les connaissances pendant que les autres adultes chassent, fabriquent les vêtements et les armes.

Habituellement, le membre le plus fort de la tribu sert de chef, bien que la fonction puisse se transmettre de père en fils — ou de mère en fille — pour assurer la continuité. Dans tous les cas, un chef a besoin de plus que des muscles pour imposer le respect. Il doit travailler dur, montrer l'exemple de ce qu'il attend des autres. Il doit aussi faire preuve d'empathie, montrer qu'il comprend les épreuves personnelles endurées par ses semblables. Et, par-dessus tout, il doit être sage, capable de garder la communauté à travers des périodes de trouble. Pour ces raisons, beaucoup de tribus préfèrent les aînés comme chefs, étant donné que la force brute compense rarement un manque de perspicacité et d'expérience.

Bien que le chef détienne l'autorité finale, il peut chercher conseil auprès des autres, particulièrement auprès des chefs de famille et des chamans de la



tribu. Dans les plus grandes tribus, les ritualistes — danseurs, faiseurs de feu, sculpteurs d'idoles — peuvent faire les liaisons entre le chef et le reste de la communauté, portant des messages et relayant les déclarations officielles. La proche famille du chef — sa femme, ses parents, ses frères et sœurs et ses enfants adultes — servent souvent de substituts, prenant les décisions en l'absence du chef. Quelques guerriers les plus forts et les plus fiables de la tribu peuvent servir de gardes du corps personnels du chef et l'aider à faire respecter les règles.

Les responsabilités du chef dépendent des besoins de son peuple. Si la tribu consiste en des individus sains et indépendants, le chef peut seulement avoir à superviser les cérémonies rituelles et se rendre disponible pour régler les litiges. Pour une tribu frappée par la famine, la maladie ou un conflit interne, le chef a probablement à assumer un rôle plus actif. Il peut assigner les corvées, réprimander la négligence et surveiller la distribution de nourriture. Si les ressources sont peu abondantes, il peut avoir à organiser des expéditions vers des terres lointaines ou planifier des incursions contre les villages voisins. La plupart des tribus mettent de grands espoirs dans leur chef. Les chefs qui déçoivent régulièrement — en déclarant des guerres coûteuses et futiles, en s'accaparant trop de nourriture, en manquant à engendrer une lignée — peuvent être exilés ou exécutés.

Économie

Les sociétés barbares n'ont pas le savoir-faire pour développer des systèmes économiques sophistiqués. Là où les habitants du monde extérieur entretiennent des économies commerciales basées sur le négoce, les impôts et la comptabilité, les barbares troquent des produits animaux (voir le Chapitre 2). Les habitants du monde extérieur mesurent la richesse en pièces d'or ; les barbares utilisent une monnaie rudimentaire qui a peu ou pas de valeur en dehors de leur patrie. Les habitant du monde extérieur négocient des contrats écrits les liant juridiquement. Les barbares font des accords oraux qui sont capricieusement faits respecter par la volonté du chef ou par un coup de gourdin.

L'économie barbare, telle qu'elle est, est centrée autour des fondements de la survie : chasser les animaux, ramasser les fruits et les céréales et rechercher de l'eau douce. Généralement, le chef d'une maison est responsable de l'alimentation de sa propre famille. La viande et les fruits en trop peuvent être partagés avec les amis. En acceptant un don de nourriture, le receveur entre dans un arrangement tacite avec le donneur, l'obligeant à agir réciproquement dans le futur. Refuser d'honorer cette obligation est considéré comme un crime grave, punissable de l'expulsion de la tribu ou même de la mort.

Peu de barbares reconnaissent la propriété privée des ressources naturelles ; la tribu en son entier "possède" les vergers, les sites de pêche et les terrains de chasse. Les armes, les vêtements et les biens domestiques peuvent être possédés par des individus, bien que des propriétés plus substantielles, comme les habitations et les animaux appartiennent à tout le monde. Dans quelques tribus, le chef attribue les propriétés communes aux individus sur la base du besoin ; la plus grande famille vit dans la plus grande caverne, une mère avec deux nourrissons a la garde de la chèvre laitière de la tribu.

Des échanges entre tribus se font rarement, si tant est ; il n'y a habituellement pas beaucoup d'excédents de biens disponibles. Les tribus négocient plus probablement des services que des biens tangibles. Une tribu des collines peut prêter son homme-médecine en échange des services d'un bon pisteur. Un chaman peut exécuter un rituel pour dissiper les esprits de la maladie en échange d'informations sur une harde de cerfs. Des tribus riches, habituellement celles ayant accès à d'abondantes réserves de nourriture, pourraient faire d'honnêtes affaires, échangeant des céréales contre des armes, des peaux contre des colliers et des esclaves contre des chevaux.

Les tribus qui apprennent à domestiquer les animaux et à faire pousser leurs propres cultures deviennent moins dépendantes de la chasse, permettant à quelques-uns de leurs gens de se consacrer à des travaux simples. Les couturiers, les joailliers et les fabricants d'armes rudimentaires peuvent produire des biens d'une valeur exceptionnelle, les enrichissant ainsi que leurs familles. Les artisans partagent souvent leurs primes avec les membres les moins fortunés de leur tribu ; en fait, beaucoup de tribus mesurent la richesse d'un homme non par ce qu'il possède mais par ce qu'il partage.



Résolution des conflits et contrôle social

Les barbares n'ont pas de lois écrites et ont rarement des procédures officielles pour résoudre les conflits. À la place, ils règlent les litiges par la négociation, la sanction et la force. Des coutumes, et non des lois, règlent leur comportement. Bien que les standards varient, la plupart des tribus attendent de leurs membres qu'ils obéissent aux figures de l'autorité, s'abstiennent de violence aveugle, respectent le monde naturel et suivent les principes religieux.

L'endoctrinement social commence avec la famille. Les parents apprennent à leurs enfants en bas âge l'importance de la soumission et de l'obéissance. Dès qu'il peut marcher, on attend d'un enfant qu'il exécute de petites corvées, comme cueillir des fruits et ramasser du bois de chauffage. Ses frères et sœurs aînés surveillent ces travaux, châtiant les transgressions en le privant de nourriture ou en giflant le coupable sur la tête. Une hiérarchie informelle existe dans chaque famille ; on attend des jeunes qu'ils suivent les vieux, des femmes qu'elles s'inclinent devant les hommes (ou vice-versa dans les sociétés matriarcales), et les membres les plus forts physiquement, habituellement le père, ont le dernier mot.

Dans quelques tribus, un conseil des anciens règle les différends entre les familles ou les bandes. Il n'y a pas d'audience ou de présentation officielles ; à la place, les aînés discutent entre eux du sujet jusqu'à ce qu'ils arrivent à un consensus. Si la discussion aboutit à une impasse, les anciens suspendent la séance puis se réunissent un autre jour. De telles discussions se prolongent sur des semaines ou même des mois, durant lesquels les antagonistes peuvent renoncer et trancher eux-mêmes le problème.

Le chef tribal sert d'autorité suprême et son jugement est définitif et obligatoire. Il base ses décisions sur les précédents, les meilleurs intérêts de la tribu et sur les conseils des chamans. Le chef peut demander de l'aide aux esprits ; un papillon noir, un orage ou un mauvais rêve peut être interprété comme un signe de culpabilité. L'accusé peut être jeté dans un lac avec ses membres attachés ; si les esprits le ramènent à la surface, il est déclaré innocent. Autrement, on peut exiger de l'accusé qu'il soit passé par les baguettes des guerriers, chacun avec une seule flèche ou un épieu ; le nombre de blessures indique le degré de culpabilité.

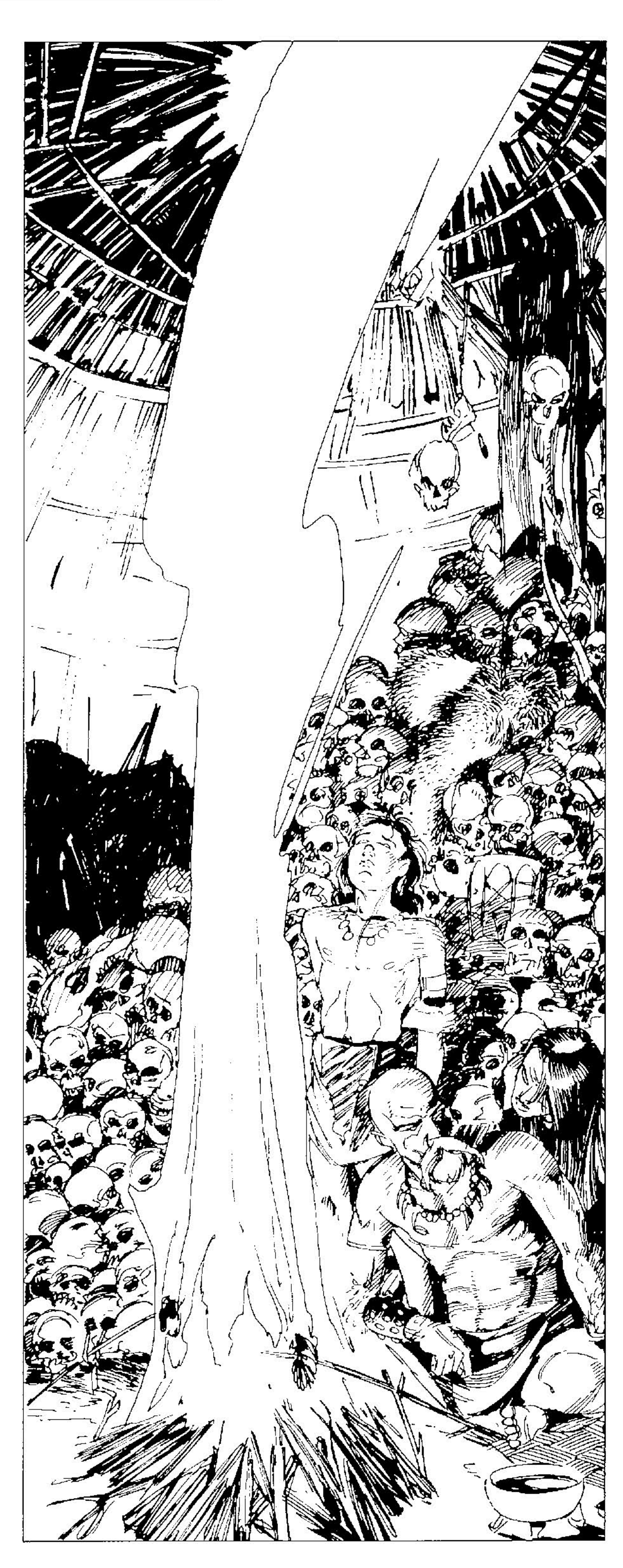
Beaucoup de fautes punissables concernent le mariage, la propriété ou la paresse ; un homme déshonore sa femme en flirtant avec sa sœur, un guerrier utilise l'arc de son ami sans sa permission, une femme fait un somme au lieu de surveiller ses enfants. Une mort soudaine ou une disparition mystérieuse — un adolescent par ailleurs en bonne santé meurt pendant son sommeil, un guerrier expérimenté ne revient pas d'une chasse — exige une enquête immédiate, puisqu'elle peut impliquer des forces surnaturelles. En fait, toute transgression avec un accent surnaturel est considérée comme extrêmement sérieuse ; l'échec à punir l'individu coupable peut apporter la colère des esprits sur toute la tribu. Dans de tels cas, le chef peut prier un chaman d'utiliser ses pouvoirs de divination pour déterminer qui — ou quoi — est responsable. Le chaman calcine des os dans des feux de camp et examine les fissures pour des indices, implore l'esprit du disparu de le visiter en rêve et prie ses divinités de lui révéler le coupable.

L'éventail des châtiments va de la réprimande à l'exécution. Les fautes mineures peuvent avoir comme conséquence des tâches supplémentaires, comme tuer une douzaine de cerfs ou fabriquer de nouvelles tuniques pour tous les membres d'une famille insultée. Les auteurs des crimes graves, comme le meurtre ou la couardise, peuvent être battus, affamés ou tués. Les formes d'exécution comprennent la lapidation (l'accusé est jeté dans un trou ; des guerriers lui lancent une grêle de pierres et d'os), le bûcher (l'accusé est attaché à un mât entouré de broussailles ; les hommes de la tribu allument et dansent pendant que le feu brûle) et l'empoisonnement (l'accusé est emmuré dans une caverne avec des serpents venimeux). Ceux qui sont coupables d'hérésie peuvent être bannis plutôt que tués pour empêcher leur fantôme de hanter la tribu.

Peut-être que les châtiments les plus efficaces — et certainement les plus craints — impliquent le surnaturel. Un chaman peut simplement informer l'individu coupable qu'il a été maudit ou qu'il sera hanté par les esprits de ses victimes. Beaucoup de criminels préféreraient être exécutés que maudits, de peur que leurs souffrances continuent à être les mêmes dans l'autre vie.



Technologie



Les barbares manquent de la plupart des ressources technologiques disponibles aux habitants du monde extérieur. Ils n'ont pas d'acier ou de langage écrit. Ils ont seulement une compréhension rudimentaire des mathématiques et de la science. Ils n'ont pas d'érudits, de magiciens ou d'ingénieurs. Néanmoins, en tant que peuple avec des esprits créatifs, ils font de leur mieux avec ce qu'ils ont, inventant une impressionnante batterie d'outils, d'armes et de biens durables.

Une diversité de facteurs influence le développement technologique d'une culture. Une tribu qui a prospéré depuis un millier d'années a probablement un niveau de vie plus élevé qu'une tribu qui a seulement environ un siècle. Les barbares avec un accès facile à de riches champs céréaliers peuvent n'avoir jamais la motivation d'apprendre l'agriculture. Une tribu assiégée par des monstres peut être forcée par les circonstances d'inventer des armes sophistiquées.

Par commodité, les sociétés barbares peuvent être classées en trois grandes catégories. Les sociétés primaires, les plus primitives, ont toutefois abandonné leurs caractéristiques animales. Elles vivent dans des cavernes, utilisant des gourdins et viennent juste récemment de maîtriser l'art de faire du feu. Les sociétés de transition ont commencé à s'installer dans des villages et à faire l'expérience de l'agriculture ; la plupart des barbares appartiennent à ce groupe. Les sociétés avancées représentent l'apogée du développement barbare, ayant domestiqué les animaux et ayant des moyens de transport à roues simples ; elles rattraperont peut-être dans quelques siècles le monde extérieur civilisé.

Des modèles sommaires représentant chacune de ces catégories sont esquissés ci-dessous. Sont incluses des percées technologiques — l'œuvre accomplie la plus significative de la société — accompagnées de quelques exemples d'architecture, d'armes, de vêtements, de moyens de transport, d'art et de profils de personnage. Le MD devrait considérer ces modèles comme des indications générales, non comme des décrets rigides. Il peut décider, par exemple, que les barbares primaires ont des arcs et des canoës dans sa campagne et que les coureurs de brousse appartiennent à une société avancée.



Modèle primaire

Percée technologique : Feu (produit en frottant des pierres ensemble ou en faisant tourner des baguettes dans des trous remplis d'amadou).

Architecture : Cavernes, igloos (arctique uniquement), abris de broussailles (châssis identique à une tente fait en branches de jeunes arbres, couvert de feuilles, de mauvaises herbes et d'écorce), maisons d'os (os de dinosaures, ou d'autres grands animaux, disposés pour former un dôme et couverts de peaux).

Armes : Gourdins, hachettes, épieux de bois.

Vêtements : Peaux d'animaux, fourrures, peaux non nettoyées, feuilles.

Moyens de transport : Marche, traîneaux tirés à la main.

Expression artistique : Narration, peinture rupestre.

Profils de personnage suggérés : Brute, pyrolâtre.

Modèle de transition

Percée technologique : Roue (rondins utilisés comme rouleaux ou disques solides en pierre ou en bois).

Architecture : Tentes de peaux, maisons de terre (structures en forme de dôme faites de boue et de pierre avec des toits couverts de terre), autels de pierre, huttes d'herbes.

Armes : Arcs, frondes et boucliers.

Vêtements : Peaux coupées d'après des patrons, peaux nettoyées, aiguilles en éclats d'os, fils en nerfs.

Moyens de transport : Canoë, radeau, équitation.

Expression artistique : Sculptures rudimentaires, tatouages.

Profils de personnages suggérés : Coureur de brousse, arpenteur de rêves, seigneur des forêts, cavalier des plaines, homme-médecine, envoûteur.

Modèle avancé

Percée technologique : Animaux domestiques (petits troupeaux de chèvres, de cochons, de bovins ou de moutons).

Architecture : Armatures en charpentes de bois avec des toits de chaume, foyers en pierre, écuries rudimentaires.

Armes : Armes en bronze ou en fer forgé (voir le texte ci-dessous).

Vêtements : Feutre, tannage rudimentaire, tissage simple (quenouille et fuseau), habits à franges.

Moyens de transport : Petits bateaux, brouette à passagers, selles primitives.

Expression artistique : Poterie simple, panier d'osier.

Profils de personnage suggérés : Tueur de mages, ravageur, augure.

Fer martelé

Quelques barbares ont maîtrisé les bases de la fonte du fer à partir de minerai brut et martèlent le fer pour le rendre plat afin de fabriquer des armes, des outils et des ustensiles. Le MD peut autoriser les cultures avancées à utiliser le fer martelé mais il devrait garder à l'esprit que cela représente l'extrême limite de la technologie barbare ; très peu de barbares devraient y avoir accès.

Le fer martelé peut être transformé en dagues, couteaux, épieux, têtes de hache et marteaux de guerre. Les épées primitives, l'équivalent dans le monde extérieur des épées longues et courtes, peuvent aussi être autorisées. Les armes en fer martelé ont 50 % de la valeur et 100 % du poids des armes en métal du monde extérieur (voir la Table 40 du Chapitre 5) et ont les mêmes chances de s'endommager que les autres armes primitives.

De fines plaques de fer sont attachées à des vêtements de cuir ou fixées entre des couches de fourrures épaisses pour créer des versions rudimentaires du jaseran et de la brigandine (CA 6). Les boucliers de fer martelé sont généralement plats, d'environ 60 à 90 cm de diamètre, avec au dos plusieurs couches de cuirs pressées dans des creux du métal.

Religion

Peu de barbares doutent de l'existence des forces surnaturelles. Comment expliquer autrement les éruptions volcaniques et les tremblements de terre à faire s'entrechoquer les os ? Comment justifier le comportement bizarre des animaux, le début des maladies, des amis morts depuis longtemps se faisant voir et entendre en rêve ? Quelques forces sont manifestement bienveillantes, comme celles qui guident la flèche d'un chasseur ou font qu'un arbre porte des fruits. D'autres sont malveillantes, et comprennent



celles qui réduisent une forêt en cendres ou qui provoquent une crise de foie chez un guerrier après un bon repas. Et beaucoup sont impersonnelles, ni bonnes ni mauvaises, ne faisant pas de distinction entre les affaires des hommes et celles des insectes.

Les sociétés barbares comptent sur les chamans pour servir d'intermédiaires entre le monde physique et le monde surnaturel. Les chamans obtiennent les faveurs des esprits bienveillants, tiennent à l'écart les forces malveillantes et essaient d'expliquer l'inexplicable. Les petites tribus se contentent d'un seul chaman, descendant d'un chaman précédent ou choisi par le chef parmi les enfants les plus perspicaces de la tribu. Les plus grandes tribus entretiennent de petits cercles de prêtres, comptant typiquement 4 à 12 membres, avec le chaman aîné qui surveille les novices.

Dans la plupart des cas, un chaman n'a pas le luxe de se spécialiser dans une foi particulière. À la place, il doit satisfaire à tous les besoins religieux de sa tribu. Il traite de la même façon avec les divinités bonnes ou mauvaises. Il négocie avec les esprits ancestraux, animaux et de la nature. Il analyse les rêves, interprète les présages et administre les soins. Il repousse les morts-vivants, conseille ses chefs et, quand besoin est, défend la tribu contre des agresseurs.

Malgré l'ampleur de ses responsabilités, un chaman ne dispose que d'un minimum de respect de la part des membres de sa tribu. La plupart reconnaissent l'importance de son rôle. Mais beaucoup le trouvent désagréable, souillé par ses associations avec le surnaturel en général et les morts en particulier. D'autres restent sceptiques quant à ses pouvoirs, guère convaincus qu'il puisse prédire le temps, ou présager le sens des rêves mieux que quiconque. D'autres encore le tiennent pour responsable de tout ce qui va mal ; si les chasseurs reviennent bredouilles, que la pluie tombe pendant deux jours d'affilée ou qu'une femme meurt en couches, le chaman en endosse la responsabilité.

Pour décourager la critique, un chaman cultive souvent une redoutable réputation. Il sous-entend qu'il peut provoquer des maladies aussi bien qu'il peut les soigner et il laisse savoir que les monstres se tiennent à l'écart uniquement parce qu'ils craignent ses pouvoirs. Ses costumes criards, pleins de colliers d'os et de masques grotesques intimident non seulement les mauvais esprits mais inspirent une crainte révérencielle à la populace.

Éléments de la foi

Les religions barbares ont peu de choses en commun avec les croyances traditionnelles. Les barbares peuvent vénérer les esprits des ancêtres morts ou choisir la nature elle-même comme le centre de leur dévotion. Ils peuvent honorer des divinités inconnues des prêtres du monde extérieur et vénérer les forces élémentaires comme le feu, le vent ou la mort. Un crâne de dragon peut servir de châsse. Un renard noir peut être considéré comme un rejeton des dieux. Le monde des rêves peut être aussi réel que le monde des hommes, l'esprit d'un parent mort peut toujours être considéré comme un membre de la famille tout comme un frère ou une sœur vivants.

Ce qui suit sont les éléments de la foi fréquents dans les sociétés barbares. La majorité des religions contiennent quelques-uns ou tous ces éléments. Une tribu de la jungle peut vénérer les ancêtres et la nature, une tribu arctique peut adorer un panthéon de dieux et les esprits du surnaturel. En termes de jeu, les religions barbares et celles du monde extérieur fonctionnent de manière identique ; l'intensité de la croyance du chaman attire l'énergie magique nécessaire pour lancer les sorts.

Pouvoirs

Les chamans embrassent d'ordinaire le polythéisme (plusieurs dieux), ce qui leur semble une explication logique à la façon dont l'univers fonctionne. Quelques dieux incarnent les concepts abstraits tels que l'amour, la guerre et la fertilité. D'autres représentent des forces naturelles comme la pluie, le feu et la maladie. Il y a des dieux qui s'occupent des animaux, qui avantagent les combattants et qui prennent soin des arbres. Le nombre de dieux varie d'une culture à l'autre, mais un panthéon se chiffrant en centaines n'est pas inhabituel.

Les dieux déploient différents degrés d'intérêt envers l'humanité. Nu'ooto, un dieu géant adoré par les insulaires de l'Océan Austral de Courrain (dans le monde de DRAGONLANCE) ne fait rien d'autre que de dormir sous la terre ; il provoque des tremblements de terre quand il se retourne, des éruptions volcaniques quand il ronfle. Le dieu des nuages Khass déçoit perpétuellement les barbares du Shaar Oriental (dans le monde des Royaumes Oubliés) ; pendant des mois, il ignore leurs suppliques de pluie, puis les



submerge de pluies torrentielles pendant des semaines d'un seul coup. D'autre part, les chamans des Montagnes du Jeûne (aussi dans le monde des Royaumes Oubliés) achèvent chaque journée en demandant au sérieux Isakkhu de rapporter le soleil au matin ; il ne les a pas encore déçus.

Les dieux prennent aussi une diversité de formes. La majorité sont invisibles, mais certains apparaissent comme des animaux (Nu'ooto est supposé ressembler à un lézard), des plantes (les palmiers sont les doigts de Khass Aux Multiples Appendices) ou même des reliefs (Isakkhu est une montagne). De temps en temps, un chaman prétend qu'il est lui-même l'incarnation d'un dieu et demande à sa tribu qu'elle le traite en conséquence. Toutefois, une telle mascarade comporte des risques ; s'il ne fait pas preuve d'un comportement divin — disons qu'il vomit en mangeant de la viande avariée ou qu'il s'enfuit à la vue d'une mouffette — la tribu peut exiger sa tête au bout d'un bâton.

Un MD qui conçoit des panthéons sur mesure pour sa campagne devrait songer à ajouter des divinités spécifiques aux barbares. Des dieux représentant la chasse, la foudre, la lune et les saisons font de bons choix (voir *le Manuel Complet du Prêtre* pour d'autres idées). Des objets ou des animaux peuvent aussi être vénérés comme des dieux, à condition qu'ils soient associés à la région d'origine du barbare. Les dieux adorés par les habitants du monde extérieur peuvent aussi être inclus, mais souvenez-vous que la conception barbare de tels dieux peut différer de celle des prêtres du monde extérieur. Les barbares les connaîtront probablement sous des noms différents et n'ont que faire des doctrines traditionnelles, des prières ou des clergés.

Esprits ancestraux

Les liens sociaux et les responsabilités familiales qui attachent un barbare à sa tribu persistent après sa mort. Par conséquent, une tribu est composée non seulement de ses membres vivants mais aussi de ses membres défunts. Bien que ces esprits n'aient pas de corps, ils conservent les mêmes personnalités qu'ils avaient de leur vivant. Ils éprouvent le plaisir, le remords, la joie et le chagrin. Ils peuvent être badins ou vengeurs, réconfortants ou cruels, d'un grand soutien ou indifférents. Dans une large mesure, leur attitude dépend de la façon dont les vivants les traitent.

Pour montrer un respect convenable envers les esprits ancestraux, les barbares essaient d'entretenir les mêmes relations qu'ils avaient avec eux quand ils étaient vivants. Un fils demande à l'esprit de son père la permission de se lancer dans une chasse dangereuse ; la chute d'une feuille ou un coup de tonnerre peuvent être interprétés comme une approbation. Chaque nuit avant de se coucher, un homme peut arranger un lit de feuilles pour l'esprit de sa femme. Un chef tribal peut s'adresser à voix haute aux esprits des chefs qui l'ont précédé, en espérant de bons conseils.

Quelques tribus utilisent les ancêtres comme des messagers, leur demandant de transmettre leurs prières ou leurs demandes aux dieux. Le barbare fait venir un ancêtre favori en fermant ses yeux et en se concentrant, en chantant la chanson préférée de son ancêtre ou en criant son nom. Il cherche un signe indiquant que son ancêtre a entendu ses appels — un nuage qui cache le soleil, un crépitement dans un feu de camp — puis murmure le message qu'il souhaite que ses ancêtres transmettent.

Un barbare qui honore respectueusement ses ancêtres attend de bénéficier de leur intervention. Qu'un homme manque de peu d'être écrasé par un éboulement, et il a à remercier ses ancêtres pour l'avoir poussé du coude hors du chemin. Un ancêtre peut placer un poisson sur un hameçon, guider un épieu à sa cible ou protéger un enfant égaré des dangers des contrées sauvages. Inversement, un barbare trompe ses ancêtres à ses risques et périls. Un barbare qui oublie de chanter pour sa mère à l'anniversaire de sa mort ne devrait pas être surpris si sa hache favorite se brise ou si son cheval tombe malade. Et malheur au barbare qui insulte les morts ; peut-il être vraiment être surpris si un lion le mutile ou s'il se casse la jambe en tombant d'un arbre ?

Les barbares expriment leur dévotion à leurs ancêtres spirituels de la même façon qu'il le font à leurs parents vivants. Ils sont courtois (demandant s'ils apprécient cette journée ensoleillée), attentifs à autrui (gardent leurs tombes à l'abri des mauvaises herbes) et respectueux (en tenant une cérémonie spéciale le jour de leur naissance). Bien que les esprit préfèrent généralement rester dans leur patrie, un barbare prévenant ne rêverait de faire un long voyage sans demander à ses ancêtres de l'accompagner, ou au moins de lui donner leur bénédiction. Parce que les esprits sont invisibles et intangibles, un



barbare n'a aucune façon d'être sûr qu'ils écoutent ou qu'ils sont dans les parages. Mais un barbare prudent considère qu'ils sont toujours à proximité, évaluant son comportement et le jugeant.

Esprits de la nature

Quelques barbares croient que tous les objets naturels — les animaux, les arbres, les pierres, les rivières et les montagnes — ont un esprit. Que ce soit dans la forme physique de leur hôte ou comme entités invisibles qui ne peuvent ni être vues ni touchées, les esprits de la nature interagissent avec le monde des hommes, exerçant des influences positives et négatives. Les mauvais esprits doivent être évités, attrapés et punis. Les bons esprits doivent être nourris et traités avec gentillesse.

Quelques tribus tiennent une créature particulière responsable de la création du monde. Elles la vénèrent comme l'ancêtre de toutes les espèces, l'homme inclus. Pour une tribu des marais, la créature sacrée peut être un alligator ou un serpent géant. Pour une tribu de la jungle, cela peut être un lion, un éléphant ou un singe carnivore. La tribu honore l'animal sacré en le protégeant du mal, en lui présentant des offrandes de viande ou de fruits et en décorant ses armures et ses maisons avec son image. Elle compte sur l'animal sacré pour ses conseils, imitant son comportement à la chasse (comme le singe sacré, une tribu de la jungle peut traquer sa proie pendant des heures avant de frapper), la défense de son territoire (les hommes de la tribu martèlent leur torse pour effrayer leurs ennemis) et même dans la garde des enfants (les mères apaisent les nourrissons en leur caressant la tête). Les chamans racontent des histoires de l'animal sacré pour illustrer des principes moraux, et les chefs évoquent le nom de l'animal pour inspirer les guerriers au combat. La mort d'un animal sacré peut causer plus de chagrin que le décès d'un ancien de la tribu.

D'autres tribus peuvent honorer un groupe d'esprits associés aux animaux et à la région de leur patrie. Par exemple, une tribu montagnarde peut tenir pour sacrés les chèvres, les torrents et les montagnes. Une tribu arctique peut vénérer les ours polaires, les baleines et les glaciers. Chaque esprit a son propre nom et ses propriétés spéciales. Une montagne de granit peut être appelée H'suq, une montagne enneigée pourrait s'appeler H'supik. H'suq représente la persévérance et H'supik incarne la fertilité.

Des tribus proclament quelquefois leur dévotion en arborant des totems, des représentations symboliques de divers esprits. Les totems peuvent être sculptés dans des arbres, peints sur des boucliers, gravés dans la pierre. Un barbare considère souvent le totem comme aussi sacré que l'animal ou l'objet qu'il représente. Il le prie, parle avec lui et lui offre même de la nourriture. Dans quelques tribus, défigurer un totem est aussi blasphématoire que tuer un animal sacré, une offense punissable de mort.

Les barbares croient que les esprits de la nature possèdent un grand pouvoir. Ils essaient de capter ce pouvoir par la flatterie, les menaces et les suppliques. Pour convaincre l'esprit du ciel d'abandonner sa pluie, une tribu peut mettre en scène une danse élaborée avec des tambours et des crécelles. Un guerrier peut demander aux esprits des lions morts de se joindre à lui pour la chasse. Un chaman peut prévenir un esprit de lac qu'il lancera des pierres à sa surface s'il refuse d'accrocher un poisson à son hameçon.

Esprits surnaturels

À la différence des esprits de la nature, qui sont associés à des animaux et à des objets, les esprits surnaturels sont des entités uniques, indépendantes et autonomes. Bien qu'ils n'aient pas le pouvoir des divinités, les esprits surnaturels exercent une énorme influence sur les activités journalières des hommes. En fait, beaucoup de barbares croient qu'une bonne vie repose sur le fait d'attirer la faveur des bons esprits.

Mais interagir avec les esprits surnaturels peut être décevant. Ils sont notoirement inconstants et imprévisibles. Un esprit qui a béni une tribu par un gibier abondant peut brusquement retirer son aide et l'accabler par la famine. Un guerrier peut respectueusement prier pour le succès à la bataille, pour trouver les esprits guidant seulement la première flèche ennemie sur son cœur.

Pour ces raisons, beaucoup de tribus se fient à leurs chamans pour traiter avec ces entités. Les chamans sont supposés avoir conclu un pacte avec les esprits, utilisant des sorts et des rites connus seulement par eux. Les tribus comptent sur leurs chamans pour exécuter des rituels pour apaiser les esprits arrogants et pour agir comme porte-parole pour les esprits qui souhaitent communiquer avec les hommes. Un chaman peut jeûner jusqu'à ce qu'il



entende les voix des esprits lui disant comment soigner une épidémie de fièvre. Il peut se retirer dans une région isolée et étudier les formations nuageuses, espérant que les esprits lui révéleront une stratégie pour chasser un dragon. Pendant un orage, il peut distribuer des amulettes de liane pour éviter les éclairs lancés par les esprits malveillants. Il peut aussi mettre en scène des fêtes pour honorer les esprits qui ont béni la tribu avec des enfants en bonne santé ou par un temps clément.

Des esprits jaloux ou haïssables prennent quelquefois possession des mortels. Les symptômes de la possession spirituelle comprennent un comportement irrationnel, le refus de coopérer avec les autorités de la tribu, l'incapacité de parler et une hostilité sans provocation. La possession spirituelle peut aussi se produire après qu'une personne a été affaiblie par la maladie ou gravement blessée au combat. Pour exorciser un tel esprit, un chaman peut psalmodier sur le corps de la victime ou exécuter une série de danses compliquées qui peuvent durer plusieurs jours. Il peut aussi crier sur la victime et balancer des serpents en face de son visage, en essayant d'effaroucher l'esprit. Si ces techniques échouent, il peut pendre à l'envers la victime à un arbre, en espérant que l'esprit tombe par sa bouche. Si les symptômes s'estompent, l'esprit est supposé avoir fui. Mais si les symptômes persistent, le chaman peut recommander que la victime soit incinérée ou jetée dans un abîme pour la sécurité de la tribu.

Dans le contexte du jeu, il n'est pas nécessaire d'attribuer des bonus de compétence ou de pénaliser les jets d'attaque pour simuler la relation du barbare avec le monde des esprits. À la place, un barbare utilise l'influence des esprits pour expliquer les coïncidences, les coups de chance inattendus et les périodes de malchance. Si vous souhaitez que les esprits jouent un rôle plus significatif, concevez des tabous liés aux esprits en utilisant les conseils donnés plus loin dans ce chapitre.

Expressions de la foi

Que la religion d'un barbare implique des divinités, des ancêtres ou des esprits de la nature, il s'engage dans diverses pratiques pour exprimer sa foi. Quelques-unes de ces pratiques ont été établies par la coutume : un chaman dirige les prières de la tribu au dieu du soleil à l'aube, des chasseurs jettent des morceaux de viande dans le feu pour honorer les esprits des animaux tués. D'autres pratiques peuvent s'imposer d'elles-mêmes : un guerrier appelle le nom de son défunt père avant d'engager un ennemi en combat, une femme évite de fixer un oiseau dans les yeux pour s'assurer une grossesse sans problèmes. D'autres encore peuvent être improvisées : un voyageur voyant son premier château peut s'agenouiller et demander grâce à cette étrange "montagne".

Le joueur et le MD devraient déterminer quelles pratiques, s'il y en a, un personnage barbare doit suivre afin de rester fidèle à sa religion. Par exemple, on peut exiger qu'il fasse des offrandes de petit bois aux arbres en feu, qu'il prie la lune ou fasse un pèlerinage annuel dans sa patrie pour témoigner de sa foi. Il peut aussi s'engager dans l'une ou dans l'ensemble des pratiques suivantes.

Idolâtrie

Quelques divinités imprègnent des statues ou des sculptures de leur essence magique. De telles idoles servent de substituts pour les divinités, une passerelle entre le monde des hommes et celui des esprits. Les barbares qui offrent des prières et font des offrandes à une idole ne vénèrent pas l'idole en elle-même ; ils utilisent l'idole pour relayer leurs demandes à la divinité qu'elle représente.

Les idoles adoptent plusieurs formes, mais sont habituellement construites dans des matériaux qui peuvent résister aux ravages du temps. Les idoles de pierre sont parmi les plus communes, ciselées dans des rochers ou gravées dans les flancs des montagnes. Les arbres et les grands os peuvent aussi être façonnés en idoles. Une idole apparaît souvent comme une figure humanoïde, ou comme la tête d'une personne ou d'un animal. Elle peut mesurer deux mètres de haut ou plus ; des idoles en forme de tête peuvent être aussi grandes qu'une hutte. Les barbares qui voyagent dans le monde extérieur peuvent porter de petites versions des idoles de leur patrie, pendues à des colliers ou attachées à leurs épieux.

Mots sacrés

En plus des prières et des éléments verbaux des sorts, d'autres mots peuvent avoir des connotations spéciales. Quelques tribus interdisent la prononciation du nom d'une divinité particulière comme un



acte politesse. Parfois, un barbare garde son nom de naissance secret, croyant qu'il contient l'essence de son esprit ; il sent qu'un grand tort lui arrivera s'il entend son nom prononcé. Les parents évitent de donner aux enfants le nom de parents vivants, de peur que le parent ne tombe malade ou meure.

Certaine phrases, qui peuvent n'être rien de plus qu'un chapelet de syllabes amphigouriques, peuvent être récitées pour s'assurer la victoire au combat ou la guérison d'un ami souffrant. Un jeune homme peut réciter une série de grognements et de hurlements pour rendre l'objet de son affection plus sensible à ses avances. Une mère peut imiter le cri d'un oiseau moqueur pour faire tomber la fièvre de son nourrisson.

Quelques barbares croient qu'entendre parler quelqu'un d'une mauvaise action fera que cette action se produira. Si un ami signale qu'il pourrait pleuvoir, la pluie tombera sûrement. Si un voyageur dit qu'il n'a jamais été attaqué par un ours, alors une attaque d'ours n'est qu'une question de temps. Pour empêcher la malchance d'arriver réellement, le barbare peut insister pour que l'interlocuteur retire ses mots ou s'excuse auprès des esprits. Pour se protéger, le barbare peut frapper légèrement une pierre, s'agenouiller et prier ou mettre autant de distance que possible entre lui et celui qui a parlé.

Rêves

Beaucoup de barbares croient que les rêves sont le moyen principal avec lequel les esprits communiquent avec les mortels. Quand une personne dort, son esprit quitte quelquefois son corps et entre dans un autre monde où il reçoit des conseils, des commérages et des avertissements. Parce qu'une personne endormie ne vivra pas forcement un rêve, agissant seule d'une manière constructive avec le monde des esprits, les barbares essaient souvent de provoquer des rêves avec des herbes, des potions et des mélopées. Pour rendre son esprit plus présentable, un chaman peut se vêtir de ses plus beaux atours avant de se coucher. Un chef peut demander à ses ancêtres de hâter son entrée dans le monde des esprits et de le présenter aux esprits les plus obligeants.

Au mieux, se déplacer entre le monde réel et celui des esprits est difficile, comme en attestent les retournements et les agitations du dormeur, le roulement de ses yeux et ses paroles incohérentes. Réveiller un dormeur au milieu d'un rêve peut être dangereux puisque cela peut empêcher le retour de son esprit ; par la suite, ses rêves seront peu fiables jusqu'à ce qu'un chaman trouve une façon de réunir son esprit avec son corps mortel. Un homme qui meurt dans son sommeil peut perdre entièrement son esprit, lui refusant une place dans l'autre vie.

Les barbares prennent leurs rêves au sérieux, les analysent pour trouver des indices pour soigner les maladies, apporter la prospérité et décourager le mauvais sort. Les mères interrogent couramment leurs enfants sur leurs rêves, espérant des signes indiquant une croissance en bonne santé et robuste. Un guerrier peut s'adresser à un chaman pour un rituel de purification si ses rêves sont remplis d'images blasphématoires. Les anciens peuvent passer une journée entière à discuter des implications d'un rêve ambigu (est-ce que le rêve de Torg d'un aigle géant est le présage d'un rude hiver ou indique-t-il que sa femme lui fera un fils ?). Les rêves affectent aussi les décisions du chef ; le rêve d'un ennemi mort peut l'inciter à attaquer le village voisin et le rêve de sa propre mort peut l'encourager à aller voir un successeur.

Rituels

Les rituels sont des activités cérémonielles exécutées d'une manière établie, habituellement supervisés par un chaman ou d'autres figures d'autorité. Des prêtres du monde extérieur conduisent souvent des rituels pour vénérer leurs dieux ou gagner un accès à la magie. Les barbares, d'un autre côté, utilisent les rituels pour s'attirer les faveurs des entités bienveillantes et apaiser les coléreuses. Ils font des fêtes pour honorer leurs ancêtres, mettent en scène des danses pour attirer l'attention des dieux de la guerre et brûlent des carcasses d'animaux pour calmer les esprits de la famine.

Beaucoup de rituels sont centrés autour de la chasse. Avant une chasse, les guerriers peuvent se purifier en s'asseyant près d'un feu jusqu'à ce qu'ils soient trempés de sueur. Des os d'animaux peuvent être lancés dans les flammes avec quelques armes de l'année précédente. La première grosse prise de la saison de chasse — un ours, un cerf ou un lion — peut être honorée au lieu d'être mangée, sa carcasse étant la pièce centrale d'un festival de danse, avec les anciens de la tribu brossant sa fourrure à tour de rôle. Le premier poisson péché au printemps peut





être béni par un chaman puis remis à l'eau pour assurer une abondante provision l'année suivante.

Les rituels associés au cycle de la vie sont peut-être parmi les plus compliqués et ceux qui sont pris le plus au sérieux. Quelques tribus envoient les femmes enceintes dans les bois pour accoucher en présence des divinités de la nature. D'autres tribus gardent les femmes enceintes dans des fosses ; des guerriers montent la garde pour les protéger des esprits de la maladie. Donner un nom à un nouveau-né peut faire appel à toute la tribu, avec des noms donnés par tous les membres adultes au cours de séries de fêtes et de danses tout au long de la semaine ; la décision finale appartient aux parents ou, dans quelques cas, au chef ou à un chaman. Le premier mot d'un enfant, son premier pas et sa première dent peuvent aussi être la cause de rites de célébration.

Les barbares marquent souvent le début de la puberté avec des rituels pour tester le personnage. Une jeune femme peut être obligée de passer une semaine à porter une lourde capuche pour l'obliger à courber la tête, des godets en cuir sur les oreilles pour l'empêcher d'écouter et un fagot de branches attaché à sa tête rasée. Souvent, elle est isolée dans une caverne ou dans une cabane à des kilomètres du village, laissée seule pendant un mois ou plus. L'isolement est aussi recommandé pour un adolescent mâle qui, les yeux bandés, peut être amené dans une région lointaine et abandonné. On n'attend pas seulement de lui qu'il trouve le chemin du retour mais aussi qu'il se présente aux esprits du monde naturel ; si les esprits le trouvent brave, ils le protégeront du danger.

Des rituels funéraires élaborés garantissent à un esprit un passage sûr dans l'autre vie. Le corps peut être incinéré dans un bûcher de cérémonie, enveloppé de peaux d'animaux puis enterré ou oint de lotions d'herbes et enseveli dans les sables mouvants. Le cadavre d'un animal, comme un loup ou un tigre, peut être enterré avec le corps de façon à ce que l'esprit de l'animal puisse protéger l'esprit du défunt. Le crâne du défunt peut être conservé et remis à la famille ou empilé avec d'autres dans un endroit honorifique à proximité du village. La famille endeuillée peut pleurer la perte jusqu'à pendant un an, faisant des excursions nocturnes sur la tombe pour communier avec l'esprit. Pour décourager le défunt de revenir d'entre les morts, ses possessions peuvent être brûlées et son habitation détruite.



Amulettes et fétiches

Les chamans distribuent quelquefois des amulettes et des fétiches pour éloigner le mal et porter chance. Une amulette peut être une patte d'animal, une maracas ou un coquillage marqué d'une rune. Les éléments matériels n'ont pas en eux de propriétés spéciales ; à la place, le chaman les imprègne de pouvoir en récitant des formules magiques et en exécutant des rituel surnaturels.

Avec l'autorisation du MD, un chaman peut créer des porte-bonheur (amulettes, bracelets ou fétiches) pour aider ses congénères tribaux. Le chaman doit être au moins du 10e niveau ; il peut créer une amulette par mois. Après l'avoir créée, il fait un test de Sagesse avec une pénalité de -1 pour chaque niveau d'expérience en dessous de 18 (un chaman de 14e niveau souffre d'une pénalité de -4) ; un homme-médecine (voir Chapitre 3) ne subit aucune pénalité, quel que soit son niveau. Si le test échoue, l'amulette n'a pas de propriété spéciale. Si le test réussit, l'amulette offre au porteur l'un des bonus suivants au choix du MD : un bonus de +1 à un test de Force, de Constitution ou de Dextérité, ou un bonus de +1 à n'importe quelle catégorie de jets de sauvegarde (sorts, souffles, bâtons, sceptres, baguettes, etc.).

Ces amulettes bénéficient seulement aux barbares de la patrie du chaman. Un barbare ne peut pas bénéficier de plus d'une amulette à la fois. Les propriétés spéciales d'une amulette durent 1 à 4 mois.

Tabous et superstitions

Les superstitions proviennent de circonstances réputées présager un désastre. Souvent, une superstition a ses racines réelles ou imaginaires entre deux objets ou événements. Un chasseur abat un ours d'une seule flèche durant la nouvelle lune ; il en conclut que la lune est responsable de sa bonne fortune. Un chaman porte une robe en peau de tigre quand il exécute un rituel de soin ; le patient a pleinement récupéré au matin, et dès lors, le chaman ne manque jamais de porter la robe. De telles coïncidences deviennent des éléments de la culture et sont acceptés comme des faits. D'autres exemples :

- Si un lapin croise votre route, votre voyage sera néfaste.
- La viande devient empoisonnée si elle est examinée par une moufette.
- Un hibou blanc est un présage de mort.
- Les derniers mots d'un mourant prédisent un événement futur.
- Si une personne devient fiévreuse, ses armes se briseront bientôt.
- Le cadavre d'un crapaud marque l'endroit où une gemme est enterrée.

Quelques événements, objets et personnes sont considérés comme étant fondamentalement de mauvais augure de par leur association avec la mort ou parce qu'il se mettent à dos les standards culturels acceptés. Les barbares évitent les événements funestes, rejettent les objets sinistres et renvoient les personnes sinistres. Ces superstitions peuvent concerner les services funéraires du monde extérieur, les ossements humains, les morts-vivants, les gauchers, les blonds, la vermine telle que les rats, etc.

D'autres superstitions encore impliquent des interdictions strictes de comportements appelées tabous. Une tribu a généralement au moins un tabou applicable à tous ses membres et elle peut assigner des tabous supplémentaires à des groupes spécifiques, comme les guerriers assez âgés, les femmes célibataires et les hommes avec des poils sur le visage. Des tabous personnels, propres à des individus spécifiques, sont aussi possibles. En évitant ses tabous, un guerrier réduit les chances de courroucer les mauvais esprits ou d'attirer leur attention. Des tabous typiques :

- Ne pas toucher une carcasse de cerf.
- Ne pas porter de vêtements noirs.
- Ne pas être enlacé par un habitant du monde extérieur.
- Ne pas boire dans la même rivière où on a navigué en radeau.
- Ne pas couper ses cheveux.

Les barbares conçoivent des sauvegardes élaborées pour conjurer les malchances associées aux superstitions. Ils utilisent des gestes (se toucher les oreilles, tourner en rond), des amulettes (une écaille de dragon, une épine de porc-épic), des runes (un tatouage sur leur poignet, une image sur un bouclier) et des vocalisations (évoquer le nom d'un ancêtre, hurle comme un loup). Tout comme les superstitions changent d'une culture à l'autre, il en va de même



pour les sauvegardes. Pour lui porter chance, un barbare du désert peut porter un collier en poils de chameau et un guerrier des marais peut éviter de tuer des serpents.

La guerre

Le barbare n'est pas étranger à la guerre. Il combat pour défendre sa patrie, voler des biens à ses voisins et se venger d'injustices réelles ou imaginaires. Quelques tribus glorifient la guerre en réservant leurs plus hauts honneurs à leurs guerriers sanguinaires. Mais même les tribus pacifiques donnent de la valeur à une défense forte.

La guerre éclate pour de nombreuses raisons. Une famille blâme une tribu voisine de la disparition de son fils. Un chaman tient un sorcier rival pour responsable d'un feu de forêt. Un chef interprète un présage comme un ordre des dieux de détruire les blasphémateurs de la vallée d'à côté.

Plus fréquemment, cependant, les guerres barbares concernent les litiges pour des territoires. Pour une tribu qui épuise sa réserve de nourriture, il peut être plus facile de faire la guerre contre un voisin que de s'installer ailleurs. Si le conflit se passe mal pour le voisin, il peut céder ses territoires à l'envahisseur puis déclarer une guerre contre un voisin encore plus faible. Typiquement, tous les membres valides d'une tribu sont mobilisés pour combattre dans une guerre territoriale ; il y a trop d'enjeux pour compter uniquement sur les combattants d'élite de la tribu.

Les guerres peuvent aussi être menées pour des raisons de sécurité. Un chaman peut suspecter une autre tribu d'abriter des morts-vivants ou de fraterniser avec les mauvais esprits. Un chef peut assaillir une tribu voisine avant qu'elle ne grandisse trop et commence à convoiter sa patrie. Il peut être prudent d'éliminer une tribu rivale sur le point de développer des sarbacanes empoisonnées ou des armes tout aussi menaçantes. Quelques barbares attaquent régulièrement chaque étranger qu'ils rencontrent, s'imaginant qu'il est préférable de tuer quelques innocents que de permettre à des ennemis potentiels de collecter des renseignements.

Occasionnellement, un chef incite à la guerre pour des raisons personnelles. Il peut vouloir impressionner les dieux avec ses prouesses de guerrier ou compenser une couardise faite dans une bataille précédente (ou dans une vie antérieure). Parfois, un chef conduit des incursions dans le seul but d'accroître sa fortune personnelle, mesurée en tête de bétail, armes, peaux et esclaves. Dans les guerres motivées par l'ego ou la cupidité, un groupe d'élite de guerriers peut combattre pour une part du butin ou pour le privilège de servir le chef.

Alors que les guerres du monde extérieur sont faites avec des soldats professionnels équipés des meilleures armes et armures, les barbares guerroient habituellement comme une horde, combattent avec toutes les armes qu'ils ont sous la main. Là où les armées du monde extérieur comptent sur la tactique et le déploiement stratégique d'unités spéciales, les barbares comptent sur la surprise et la férocité.

Les combattants expérimentés préfèrent attaquer la nuit juste avant l'aube, quand l'ennemi dort. Si l'ennemi est à l'intérieur d'une habitation, les attaquants peuvent attendre pour attaquer jusqu'à ce que le premier ennemi en sorte. Si l'ennemi refuse de quitter le bâtiment, les assaillants peuvent envoyer des torches.

Une méthode favorite d'attaque pour attaquer des ennemis mobiles (à pied ou à cheval) consiste à les charger à pleine vitesse, en hurlant et en criant, puis essayer de les chasser vers une falaise ou de les piéger dans une vallée. Ils peuvent aussi encercler leurs ennemis avec le feu en incendiant les broussailles ou en tirant des flèches. Pendant qu'un groupe de barbares continue d'alimenter le feu, un second groupe tire des flèches et lance des épieux du haut des arbres.

Les barbares utilisent une technique identique quand ils chassent. Les chasseurs coincent et entourent le gros gibier puis l'assaillent de flèches, de pierres et d'épieux, de préférence d'une haute position avantageuse. Les barbares pourchassent aussi leurs proies dans des marécages ; les chasseurs attendent pendant que la proie lutte dans la boue puis ils s'avancent pour le coup de grâce quand elle est épuisée. Pour chasser des troupeaux d'animaux, les barbares disposent quelquefois des tas de pierres dans la forme d'un V, chaque tas mesurant 1 à 1,5 m de haut et espacé de quelques mètres. Un groupe de chasseurs attend près de la pointe du V pendant que le reste poursuit la horde dans l'ouverture du V. Les chasseurs à la pointe du V attaquent quand le troupeau approche.

Chapitre 7

Interprétation

Comme tous les personnages, les barbares sont des individus uniques avec leurs propres histoires, motivations et types de comportement. Les règles pour générer des personnalités ne sont ni praticables ni souhaitables, parce que les personnages les plus mémorables tendent à évoluer avec le temps selon qu'ils réagissent aux événements dans la campagne. Un bon personnage exige encore une solide fondation. Dans ce chapitre, nous couvrons quelques bases.

Démographie

Combien de barbares doivent apparaître dans une campagne ? En termes simples, très peu. Les barbares existent en dehors du courant dominant d'une campagne conventionnelle, confinés dans les régions les plus isolées du monde de jeu. La probabilité qu'un voyageur tombe sur un barbare est faible. L'interaction entre le monde extérieur et les sociétés barbares n'est cependant pas inexistante. Les contraintes de caractéristiques exigeantes limitent aussi le nombre de barbares, tout comme les rudes conditions dans lesquelles ils vivent ; les environnements primitifs ne favorisent pas les longues vies ou les grandes populations.

Pour maintenir un semblant de réalisme, le MD peut garder les personnages barbares à un minimum. Les PNJ barbares devraient être rares, limités aux rencontres dans les régions inexplorées ou à des prises de bec avec des éclaireurs, des chasseurs ou des exilés. La plupart des groupes peuvent s'accommoder d'un ou deux PJ barbares. Mais si un groupe contient plus de barbares que, disons, de rôdeurs ou de paladins ou si deux fois plus de rencontres concernent des PNJ barbares que des dragons ou des petites-gens, le MD devrait songer à repenser sa campagne.

Les MD aventureux peuvent souhaiter expérimenter des groupes composés uniquement de PJ barbares. Pour garder la campagne facile à gérer, il est suggéré que les groupes exclusivement barbares viennent de la même tribu et que leurs aventures se concentrent sur les problèmes liés à leur patrie (manque de nourriture, disputes territoriales, incursions de monstres). Alors que les PJ barbares gagnent de l'expérience (et que le MD s'habitue à s'en occuper), ils peuvent s'aventurer dans le monde extérieur. Si c'est ainsi, le MD devrait être prudent de ne pas les accabler avec des rencontres inappropriées ; les barbares n'auront probablement pas beaucoup de chances d'affronter une armée de magiciens mauvais pas plus qu'ils n'éprouveront de plaisir à errer dans les cités du monde extérieur.

Âge

À la fois l'environnement et la culture concourent à garder la vie du barbare courte. Il est victime de la maladie, de la famine et des prédateurs. Les rivalités tribales prélèvent leur dû, tout comme les traditions qui glorifient la guerre. Les désaccords peuvent s'intensifier en de sanglantes mêlées générales ou les rites d'initiation peuvent se terminer par inadvertance par la mort.

Il n'est pas inhabituel, alors, que 90 % d'une tribu meure à 30 ans. Un homme atteignant 40 ans est considéré comme un ancien. Seuls ceux qui sont bénis par les esprits vivent au-delà de 60 ans.

Typiquement, les barbares confèrent tous les privilèges et les responsabilités de l'âge adulte au début de l'adolescence ; à cause du taux de mortalité élevé, ils ne peuvent pas se permettre d'attendre. Par conséquent, un barbare du 1er niveau peut avoir 13 ans. La majorité des barbares de haut niveau tombent entre 16 et 30 ans. Remarquez qu'avec l'accès à des médecins, une magie et des équipements sophistiqués, un barbare peut vivre une vie beaucoup plus longue dans le monde extérieur qu'il ne le pourrait dans sa patrie.

Sexe

Dans une culture patriarcale, les femmes peuvent surpasser en nombre les hommes jusqu'à deux pour un. Bien que la maladie et la famine réclament autant d'hommes que de femmes, les hommes se placent plus probablement dans le chemin du danger. Les hommes chassent les animaux dangereux, font la guerre et cherchent le combat pour la gloire personnelle, souvent avec des conséquences désastreuses. Dans les sociétés matriarcales, ces rôles peuvent être inversés, résultant en une population avec considérablement plus d'hommes que de femmes.

Mais même dans les sociétés dominées par les hommes, les femmes doivent supporter leur part du



fardeau. Avec autant d'épreuves à surmonter, une tribu doit faire appel aux forces de tous ses membres pour survivre. Par conséquent, les femmes ne sont pas seulement encouragées mais supposées devenir des guerrières ou des chamans. Une femme doit apprendre à chasser et à pêcher dans le cas où son mari meurt prématurément. Elle doit apprendre à combattre de façon à ce qu'elle puisse aider à défendre le village. Elle doit apprendre les traditions de sa culture afin de pouvoir les transmettre aux générations futures. En bref, les personnages barbares féminins dans la plupart des cultures sont aussi capables que leurs homologues masculins et devraient être traités en conséquence dans le contexte de la campagne.

Les barbares dans le monde extérieur

La personnalité d'un barbare et ses talents le rendent parfaitement adapté à une vie dans les contrées sauvages. Aussi, pourquoi la quitterait-il ? Qu'est-ce qui le pousserait à abandonner sa patrie ? Suivent quelques réponses possibles, lesquelles peuvent être utilisées comme point de départ pour introduire divers profils de personnage dans le monde extérieur.

Exploration

Un explorateur peut s'aventurer dans le monde extérieur à la recherche de nouveaux terrains de chasse ou de champs de céréales. Il peut remonter une rivière à sa source. Il peut décider de situer les nids d'une volée d'aigles. Ou il peut simplement être poussé par la curiosité, se demandant quels secrets gisent au-delà d'une chaîne de montagne ou de l'autre côté d'une grande mer. Un barbare agité peut simplement être lassé de la routine de sa patrie et partir dans une direction aléatoire en quête d'aventure.

Profils suggérés : Coureur de brousse, insulaire, homme-médecine, cavalier des plaines, spirite.

Quête

Un jeune barbare peut partir dans le monde extérieur pour accomplir une mission ou une quête sur l'ordre de sa famille, de son chef de tribu ou de son mentor. Il peut rechercher une potion de fertilité, un remède à une maladie, un trésor réputé porter chance ou un ami perdu de vue depuis longtemps. On peut lui demander de retrouver les esprits tribaux qui se sont dispersés à travers le monde ou d'exterminer le mal au nom de sa patrie. Il passe autant de temps dans le monde extérieur qu'il lui faut pour accomplir sa mission — quelques mois, un an, peut-être une vie. Il peut offrir ses services à un groupe d'aventuriers en échange de leur aide.

Profils suggérés : Arpenteur de rêves, homme-médecine, cavalier des plaines, augure.

Malchance

Un coup du sort peut arracher le barbare à sa patrie et l'envoyer contre son gré dans le monde extérieur. Un courant peut entraîner un pêcheur dans l'océan, le rejetant sur le rivage d'une côte inconnue. Un adolescent impétueux peut se faire emmener par un pégase. Il est désarçonné et il atterrit dans un champ de fleurs, à des centaines de kilomètres de chez lui. Un chaman absorbe une potion qui, croit-il, le mettra en contact avec ses ancêtres mais, à la place, il tombe dans le coma. Le croyant mort, sa famille place son corps sur un radeau et l'envoie à la dérive sur une rivière ; un groupe d'aventuriers du monde extérieur le repêche dans la rivière et le réanime. Un barbare perdu peut passer le restant de ses jours à essayer de rentrer chez lui.

Profils suggérés : Brute, arpenteur de rêves, pyrolâtre, seigneur des forêts, insulaire, sorcier.

Maraudeur

Envoyé par un chef cruel ou poussé par sa propre sauvagerie, un barbare peut s'aventurer dans le monde extérieur dans l'unique but de faire des ravages. Pour accomplir sa destinée de guerrier, il peut être amené à tuer autant d'habitants du monde extérieur qu'il le peut. Alimenté par la haine ou par l'animosité culturelle, il ravage la campagne, brûle les villages et attaque les voyageurs. Sinon, son règne de terreur peut être motivé par des principes : sa religion déclare impies tous les magiciens ou les



hommes-lézards et il a l'intention de les effacer de la surface du monde.

Un groupe d'aventuriers peut être capable de diriger son agressivité contre des ennemis du monde extérieur. S'il méprise les magiciens, ils peuvent être capables de le convaincre que les magiciens mauvais forment la menace la plus conséquente pour son éthique. S'il recherche la guerre, il peuvent le mener à une armée d'ogres bonne pour le massacre. Aussi longtemps que le groupe trouvera des manières d'épancher sa soif de sang, il restera avec lui indéfiniment.

Profils suggérés : Tueur de mages, ravageur, envoûteur.

Exilé

Tous les barbares ne quittent pas leur patrie aussi volontairement. Un barbare peut être rejeté par sa tribu pour avoir violé un tabou (en se lavant les pieds un jour de fête) ou avoir touché au surnaturel (en essayant de contacter l'esprit de son père sans permission). Il peut aussi être exilé pour cause de couardise (en refusant d'entrer dans la caverne d'un dragon pour lui voler ses œufs), en châtiment d'une transgression (partager de la nourriture avec un ennemi) ou pour avoir offensé le chef (tenir les mains de la fille du chef). Il peut aussi être une victime accusée à tort d'un crime (accusé d'avoir endommagé une idole qui a en fait été endommagée par la foudre) ou de frayer avec des forces maléfiques (un serpent tombe d'un arbre et atterrit sur ses épaules, un signe de corruption). Interdit à jamais de revenir dans sa patrie, le barbare n'a pas le choix, sauf celui de se faire une nouvelle vie dans le monde extérieur.

Profils suggérés : Arpenteur de rêves, pyrolâtre, tueur de mages, cavalier des plaines, spirite, envoûteur.

Survivant

Un barbare peut être poussé dans le monde extérieur parce que sa patrie n'existe plus. Son peuple peut avoir été décimé par la maladie ou par une incursion ennemie. Une éruption volcanique peut avoir enseveli son village sous la lave en fusion pendant qu'il était au loin à la chasse. Il peut joindre un groupe d'aventuriers dans l'espoir de retrouver d'autres survivants ou juste parce qu'il est seul et qu'il manque de compagnie humaine.

Profils suggérés : Brute, pyrolâtre, seigneur des forêts, homme-médecine, cavalier des plaines, ravageur.

Traits communs

Quels que soient leurs patries, leurs talents et les profils de personnage, la plupart des barbares partagent un ensemble de traits communs. Bien qu'un personnage ne soit pas obligé d'incorporer tous ces traits dans son personnage, il devrait y penser soigneusement avant de les écarter. Dans un sens, ces traits définissent le barbare autant que ses scores de caractéristiques.

Étranger

Qu'importe le nombre d'années qu'un barbare a passé dans le monde extérieur, qu'importe le nombre d'amis qu'il s'est faits ou le nombre d'aventures qu'il a vécues, il reste un étranger. Il ne se sentira jamais complètement à l'aise dans les milieux civilisés pas plus qu'il ne le sera avec ses compagnons. Par moment, il peut être écrasé par les différences culturelles entre sa patrie et le monde extérieur. Les objets étranges l'effraient. L'étrange architecture le laisse bouche bée. Le comportement des habitants du monde extérieur le dégoûte, l'amuse et l'intimide. Il peut ne jamais considérer les habitant du monde extérieur comme ses égaux ; il a déjà du mal à les accepter comme de la même espèce.

Amoureux de la nature

Un barbare se considère comme partie intégrale du monde naturel. Tout comme un oiseau appartient au ciel et une pierre à la montagne, le barbare appartient à sa patrie. Il se plaît dans la liberté au grand air, la compagnie des animaux et la chaleur du soleil sur ses épaules. Il accepte que la nature puisse être à la fois bonne et cruelle ; il s'abandonne dans sa générosité et surmonte ses épreuves du mieux qu'il le peut. Il n'est guère étonnant alors qu'un barbare voit les



villes un peu de la même façon qu'un habitant du monde extérieur voit les prisons : oppressantes, lugubres et abrutissantes.

Sans instruction

Les barbares ne sont en aucun cas ignorants. La plupart ont maîtrisé un impressionnant arsenal de techniques de survie. Beaucoup sont des chasseurs et des combattants exceptionnels. Presque tous ont pris part au développement de riches cultures.

Au sens du monde extérieur, les barbares sont tout de même sans instruction, n'ayant pas les bases que les habitants du monde extérieur trouvent naturelles. La plupart sont illettrés, plus enclins à mâchouiller les pages d'un livre qu'à en regarder les mots. Ils ont un sens esthétique primitif ; la poésie rend leurs yeux vitreux, les concertos les endorment. Ils trouvent tout incompréhensible, excepté les concepts mathématiques les plus simples. Ils n'ont virtuellement aucune compréhension pour les sciences du monde extérieur. L'ingénierie est dénuée de sens pour celui qui croit qu'un pont-levis est vivant.

En théorie, un barbare peut apprendre n'importe quoi. En pratique, il résiste à la plupart des tentatives pour l'éduquer. Il a peu d'intérêt à la connaissance pour son propre bien. Il peut consentir à apprendre à pêcher avec une canne mais il s'éloignera probablement si on lui fait un cours sur la façon d'estimer la profondeur de l'eau.

Frustre

Quand on en arrive aux bonnes manières, un barbare a plus en commun avec un singe qu'avec un noble. Un barbare considère ridicule la préoccupation d'un habitant du monde extérieur pour l'étiquette, son obsession avec un protocole absurde et son intérêt pour l'hygiène comme une perte de temps. Pourquoi utiliser une cuillère pour manger de la soupe alors que vous pouvez la recueillir à la main ? Si un marchand vous escroque, pourquoi ne pas l'éclater avec un gourdin au lieu de discuter ? Et qu'est-ce qui ne va pas avec la crasse ?

Un barbare dit ce qu'il pense et se conduit comme il le veut. Si un aristocrate ressemble à un cochon, il le lui dit. Si un ami prend du poids, le barbare le complimente sur son impressionnant estomac. Il change de vêtements quand ils pourrissent et tombent en lambeaux, pas quand ils sentent. Il s'essuie ses mains dans ses cheveux, partage les os avec les chiens et rote quand il est rassasié.

Simple

Une vie de barbare est centrée autour des fondements suivants : manger, dormir et protéger ses alliés et lui-même. Il se concentre sur ses problèmes et ses préoccupations immédiates ; la planification à long terme s'étend rarement à plus de quelques semaines dans le futur. Il réagit plus par passion que par intelligence, motivé par la faim, la peur, le désir ou la colère. De petits riens le remplissent de joie : une noix de coco fraîche, une pointe de flèche en silex parfaitement formée, une baignade dans un étang frais. Il donne plus de valeur à une tunique en fourrure qu'à un collier de diamants, ou à une nuit ininterrompue qu'à une citation d'un roi.

Généralement, les exemples de richesse et de réussite du monde extérieur n'impressionnent pas le barbare. Il ne souhaite pas vivre dans un château, encore moins d'en construire un. Il préfère l'eau fraîche à un vin fin. Des vêtements chers lui hérissent le poil. Il n'est pas non plus intéressé par le pouvoir ou la célébrité. Il mesure la richesse d'un homme à son habilité avec un épieu, non par son titre ou la taille de son domaine.

Respectueux

Un barbare respecte les exigences de sa foi, non seulement pour s'assurer une vie après la mort mais aussi pour détourner les esprits dangereux. Il prend les tabous et les superstitions au sérieux, aussi ridicules puissent-ils apparaître aux yeux des autres. Pour la plupart des barbares, le monde des esprits est aussi réel que le monde physique. Les déités bienveillantes accordent des sortilèges aux clercs et assurent la victoire aux combattants. Les entités vengeresses apportent la tristesse, la malchance et la mort.

Honorable

La majorité des barbares ont un sens très développé du vrai et du faux et se conduisent en conséquence. Un



barbare loyal est honnête, altruiste et courageux, préférant sacrifier sa vie plutôt que de revenir sur sa parole. S'il fait le vœu de vaincre le dragon qui a tué son frère, il le fera ou mourra en essayant. S'il promet de s'occuper d'un ourson, il sera affamé plutôt que de refuser de la nourriture à ce dernier. Il est compatissant avec le faible, loyal avec ses amis et impitoyable pour ses ennemis.

La personnalité du barbare

Pour interpréter efficacement un barbare, dressez sa personnalité. Plus vous en savez sur la façon dont il fonctionne, plus il se comportera de façon réaliste. Vous comprendrez mieux comment il entretient des rapports avec ses compagnons, répond aux PNJ et réagit au combat.

Vous pouvez commencer par consulter les précédents volumes de la série des *Manuels Complets*. Ces livres (le guerrier, le prêtre, le magicien, le rôdeur et les autres) comprennent des listes d'archétypes tirés de la littérature, du cinéma et d'autres sources mythologiques ou fictives. Beaucoup de ces archétypes peuvent être adaptés au personnage barbare. *Le Manuel Complet du Guerrier* et *le Manuel Complet du Prêtre* sont particulièrement utiles ; regardez le jeune impétueux, le soudard et le taciturne implacable dans le premier et le croisé, le novice sincère et le prosélyte dans le dernier.

Le Manuel Complet du Barde présente des tables qui peuvent déterminer aléatoirement les traits de caractère. Les majeures parties de ces traits s'appliquent à n'importe quel type de personnage, barbares compris.

Le Manuel Complet du Rôdeur explique comment résumer la personnalité d'un personnage avec un seul mot, appelé trait déterminant. Bien que la personnalité d'un personnage soit composée de nombreux éléments, le trait déterminant est le plus dominant, le trait à partir duquel germent les autres éléments de la personnalité. Nous énumérons ci-dessous plusieurs possibilités applicables aux barbares.

Il n'y a pas de meilleure façon de définir un trait déterminant, mais vous saurez que vous êtes sur la bonne piste si une caractéristique particulière semble convenir à votre conception du personnage. Par exemple, si vous imaginez un barbare constamment en train d'examiner les objets du monde extérieur, son trait déterminant peut être curieux. Si vous le voyez insouciant, il peut être enjoué. Les descriptions ci-dessous sont intentionnellement vagues, permettant une grande gamme d'interprétations personnelles.

Vous pouvez aussi choisir des traits secondaires pour compléter le trait déterminant. Chaque rubrique ci-dessous énumère un nombre d'options. Choisissez-en un ou deux qui vous attirent ou inventez le vôtre. N'importe quel trait secondaire est convenable aussi longtemps qu'il ne contredit pas le trait déterminant ; un paladin enjoué peut être inquisiteur mais probablement pas maussade. Soyez libre de mélanger et d'assortir les traits secondaires, mais vous pouvez aussi les ignorer totalement.

Quelques profils fonctionnent mieux avec certains traits et chaque rubrique en propose une liste. Mais ne vous ne sentez pas contraint par eux. Utilisez n'importe quel trait avec n'importe quel profil qui convient.

Liste des traits déterminants

Altruiste

Profondément religieux, le barbare altruiste croit qu'il a été mis au monde pour aider les autres et place le bien-être du nécessiteux au-dessus du sien. Il est prévenant, charitable et compatissant. Si un compagnon déchire sa cape, il se propose de la réparer. Si un guerrier perd son bouclier, il l'aide à en fabriquer un autre. Si une monture meurt, il supervise les services nécessaires pour garantir un passage sûr dans l'autre vie. Avec un constant respect pour le monde des esprits, il compte sur ses ancêtres pour les conseils, attentif aux idées qu'ils lui révèlent par les présages et les rêves.

Traits secondaires : À la voix douce, pondéré, digne, circonspect, introverti, courtois.

Profils suggérés : Arpenteur de rêves, insulaire, homme-médecine, augure.

Curieux

Le barbare curieux prend plaisir au monde qui l'entoure. Curieux insatiable, ses intérêts connaissent peu de limites. Il peut passer une après-midi à observer une araignée tisser sa toile ou une lionne faire la toilette de ses petits. Il caresse les arbres pour



sentir la texture de l'écorce, renifle de vieux os pour des odeurs inhabituelles et entrechoque des pierres pour écouter quel bruit elles font. Là où d'autres barbares considèrent le monde extérieur comme intimidant, voire effrayant, le barbare curieux le voit comme une source d'émerveillements inépuisables. Il est fasciné par les vêtements des habitants du monde extérieur, impressionné par leurs armes et stupéfait par leur magie. Sa curiosité frustre souvent ses compagnons alors qu'ils sont soucieux d'avancer, il peut être à la traîne à ramasser des galets dans un étang.

Traits secondaires : Analytique, insouciant, amical, heureux, plein d'humour, laconique.

Profils suggérés : Coureur de brousse, brute, pyrolâtre, insulaire.

Enjoué

Le barbare enjoué vit pour le plaisir et les jeux. Il donne la chasse aux lapins pour le sport, met une souris morte dans le sac à dos d'un ami pour blaguer et se pend à l'envers à une branche d'arbre juste pour voir ce que ça fait. Il savoure le combat pour la pure euphorie d'éclater le crâne de son ennemi. Il est toujours souriant, qu'importe la tristesse de la situation, et essaie de remonter le moral du groupe avec des singeries espiègles. S'il a des problèmes, il les garde pour lui, certains que les mauvais moments feront place aux bons.

Traits secondaires : Peu fiable, désinvolte, optimiste, gai, superficiel, astucieux.

Profils suggérés : Coureur de brousse, arpenteur de rêves, pyrolâtre, insulaire.

Fier

Débordant de confiance en lui, le barbare fier se considère comme l'incarnation vivante de tout ce qui est bon chez le peuple et dans sa culture. Il est inébranlable dans sa détermination, sûr de la droiture de sa cause et certain que ses actions apporteront l'honneur pour sa patrie et ses ancêtres. Il s'impose des standards élevés et s'attend à servir de modèle pour les autres. Là où les autres chancellent, le barbare persévère.





Traits secondaires : Débordant, arrogant, optimiste, hautain, vif d'esprit, réfléchi.
Profils suggérés : Tueur de mages, homme-médecine, cavalier des plaines, ravageur, augure, spirite.

Impulsif

Le barbare impulsif agit sur un coup de tête, réagissant à ses besoins immédiats, se moquant de ceux qui gaspillent leur temps avec la préparation. Il préfère l'action à la conversation, confiant que les esprits compatissants le garderont à l'écart des problèmes. Au combat, il attaque furieusement et sans hésitation. Il est généreux à l'excès, cédant son dîner à un étranger affamé ou donnant son seul cheval à un ami aux pieds endoloris. Ses compagnons le trouvent amusant, imprévisible et même suscitant l'inspiration ; il semble prendre plus de plaisir à la vie que ceux qui considèrent chaque mouvement, même si son impétuosité le plonge souvent dans les ennuis.

Traits secondaires : Ouvert, impatient, bourru, énergique, sincère, aimable.
Profils suggérés : Coureur de brousse, pyrolâtre, insulaire, envoûteur.

Intrépide

Le don sans égal du barbare intrépide sur le champ de bataille fait de lui un formidable combattant et un chef naturel. Aucun ennemi n'est trop féroce, aucune tâche n'est trop décourageante, aucun monstre n'est trop épouvantable. Il assure le commandement quand les autres hésitent, prenant d'assaut la forteresse d'un adversaire, marchant à grand pas dans un labyrinthe sombre, défiant un dragon provocant. Bien que prompt à agir, il n'est en aucun cas irréfléchi, se fiant à son bon sens et aux leçons de l'expérience.

Traits secondaires : Audacieux, sérieux, vertueux, honnête, préoccupé, haut en couleur.
Profils suggérés : Seigneur des forêts, tueur de mages, cavalier des plaines, ravageur, envoûteur.

Nostalgique

Bien qu'il travaille dur, soutienne ses compagnons et essaye d'être positif, le barbare nostalgique ne cache pas combien sa patrie lui manque. Peut être qu'il est exilé. Ou bien peut être que sa patrie n'existe plus, détruite par une catastrophe naturelle ou conquise par d'impitoyables envahisseurs. Dans tous les cas, ses chances d'être réuni avec son peuple semblent au mieux faibles, le remplissant de mélancolie et de nostalgie. Il évoque constamment ses souvenirs et chérit ses images d'enfance comme ses biens les plus précieux.

Traits secondaires : Bavard, triste, timide, amical, cynique, brave.
Profils suggérés : Brute, coureur de brousse, pyrolâtre, homme-médecine, envoûteur.

Réconfortant

Sage, réfléchi et compréhensif, le barbare réconfortant sert de conseiller et de confident. C'est un avocat infatigable pour le faible et le dépossédé. Son attitude réconfortante transcende les différences culturelles ; quels que soient sa race ou ses antécédents, l'inquiet le cherche pour le conseil, l'incertain pour la garantie. Il préfère laisser les rôles de commandement aux autres, bien qu'il soit prêt à prendre des décisions si besoin est.

Traits secondaires : Humble, tranquille, sévère, respectueux, éducateur, inlassable.
Profils suggérés : Arpenteur de rêves, homme-médecine, cavalier des plaines, augure.

Sauvage

Impitoyable et féroce, le barbare sauvage savoure la guerre. Il existe pour dominer et conquérir, racontant d'épouvantables histoires sur le sang répandu de ses ennemis. Il écrase ses ennemis dans une implacable furie. Il rejette le monde civilisé comme une culture de faibles et se croit l'égal de n'importe quel guerrier du monde extérieur. Bien qu'il soit loyal envers ses amis, il est colérique et facilement insulté ; un compagnon qui fait une remarque désobligeante peut se trouver plaqué au sol avec une dague à quelques centimètres des yeux.

Traits secondaires : Brave, caustique, hautain, violent, inabordable, passionné.
Profils suggérés : Brute, tueur de mages, cavalier des plaines, ravageur, envoûteur.



Sinistre

Le barbare sinistre voit la vie comme une série d'obstacles, une expérience essentiellement sans joie, où les bonnes intentions sont contrecarrées par de désastreux caprices du destin. Il a trop vu de misères pour croire en la domination des bons esprits ; les entités surnaturelles existent essentiellement pour tourmenter et gêner les vivants. Bien qu'il puisse combattre inlassablement pour promouvoir ses idéaux, il redoute que ses efforts soient futiles, que le mal triomphe à la fin malgré tous ses efforts. Se prenant au sérieux — peut être trop sérieusement — il se moque du divertissement comme d'une perte de temps et résiste aux efforts de ses amis pour lui remonter le moral.

Traits secondaires : Intimidant, coléreux, philosophique, courageux, mélancolique, tranquille.

Profils suggérés : Seigneur des forêts, tueur de mages, cavalier des plaines, spirite, envoûteur.

Soupçonneux

Mal à l'aise avec les amis comme avec les étrangers, le barbare soupçonneux reste distant, méfiant des intentions d'autrui. Bien qu'il soit disposé à coopérer avec son groupe pour atteindre un objectif commun, il se retire dès qu'il a été achevé. Le monde le rend anxieux ; il suppose que le danger se tapit dans chaque recoin. La raison de son inquiétude chronique est souvent enfouie dans son passé ; un ami sûr l'a trahi, un parent peut l'avoir abandonné dans son enfance ou un chef vénéré peut l'avoir révélé comme traître.

Traits secondaires : Maussadè, solitaire, coléreux, résigné, pensif, déterminé.

Profils suggérés : Brute, pyrolâtre, seigneur des forêts, ravageur, spirite.

Expérience

Les guerriers et les chamans barbares gagnent de l'expérience de la même façon que les guerriers et les prêtres standards. La Table 46 résume leurs primes d'expérience, comprenant les primes spéciales qui s'appliquent uniquement aux barbares.

Table 46 : Expérience barbare

Action	PX
Par dé de vie de créatures défaites	10/niveau
Expérience des monstres	Normale*
Autre expérience de groupe	Normale*
Acquérir ou utiliser des objets magiques non associés à la patrie ou faits avec des matériaux non disponibles dans la patrie	** 0
Détruire un objet magique du monde extérieur au lieu de le garder	** Valeur PX
Tuer un prêtre ou un magicien mauvais	** 150 % de la valeur PX
Le joueur interprète le barbare comme extrêmement superstitieux et méfiant envers la magie	** 200
Fabriquer une potion ou un objet magique permanent	*** Valeur PX
Par niveau de sort lancé pour vaincre les ennemis ou des problèmes, ou pour servir l'éthique	**** 100

* Part normale de l'expérience, comme décrite dans le *Guide du Maître*. Si vous utilisez la règle optionnelle du Chapitre 8 du *Guide du Maître*, les PX peuvent aussi récompenser la valeur liquide des trésors magiques.

** Optionnel. Voir le Chapitre 2 pour les détails.

*** Chamans uniquement. Dans la plupart des cas, l'objet doit être associé avec la patrie du chaman et fait en matériaux disponibles dans sa patrie. Voir le Chapitre 2.

**** Chamans uniquement. Comme les prêtres standards, les chamans gagnent de l'expérience en utilisant des sorts pour promouvoir leurs principes. Un chaman ne gagnerait pas d'expérience pour avoir utilisé *localisation d'animaux ou de plantes* afin de se trouver un repas. Mais il en gagnerait pour avoir utilisé le sort pour trouver une rose blanche pour fleurir la tombe de son père, s'assurant que les esprits bienveillants protégeront son père dans l'autre vie.



Valeur des produits animaux

La table ci-dessous énumère quelques-uns des produits dérivés des créatures des mondes AD&D qui ont le plus de valeur. Les barbares échangent ces produits contre de la nourriture, des outils ou d'autres biens essentiels. Quelques sociétés peuvent les utiliser comme monnaie. Les produits peuvent aussi être vendus contre de l'or ou utilisés comme matériaux bruts pour confectionner des vêtements, des remèdes et des objets magiques. Consultez le *Bestiaire Monstrueux* ou ses divers appendices quant aux utilisations spéciales des produits inhabituels, comme des écailles de dragon-tortue ou des plumes de cockatrice.

Les valeurs indiquées sont des valeurs moyennes. Pour des produits de bonne ou de mauvaise qualité, les valeurs peuvent être augmentées ou réduites de moitié. Les produits venant des créatures géantes valent cinq fois la valeur de leurs contreparties de taille normale. Par exemple, la peau d'une loutre normale vaut 2 po, mais celle d'une loutre géante en vaut 10.

Les valeurs indiquées supposent que les produits sont en relativement bon état, sans aucun accroc, décoloration ou autre défaut. Une défense fissurée ou une peau percée par une épée peut valoir seulement la moitié de la valeur indiquée. Des plumes brûlées ou des peaux pourries pourront ne rien valoir du tout.

Pour extraire les produits sans les endommager, un personnage doit consacrer environ 10 minutes par DV de l'animal. Enlever la fourrure d'un loup à 3 DV, par exemple, prend environ 30 minute. Le personnage doit aussi faire un test de Dextérité quand il termine la manipulation (s'il a la compétence d'équarrissage, examinée au Chapitre 5, il fait un jet de compétence au lieu d'un test de Dextérité). Si le test échoue, ou si le personnage ne consacre pas assez de temps à la manipulation, les produits sont endommagés et leur valeur est réduite. Variez la quantité de temps exigée si les animaux sont inhabituellement grands ou petits, ou si le produit désiré est relativement difficile ou facile à récupérer (les bois d'un cerf prennent moins de temps que la fourrure d'un ours polaire géant, une fourrure de lapin est plus facile à dépouiller que la peau d'un alligator).

Pour les créatures autres que celles énumérées, trouvez une espèce similaire et considérez que les valeurs des produits sont comparables. Des défenses de mammouth et de mastodonte valent environ la même chose.

Déterminer les valeurs

Les animaux peuvent aussi produire des produits autres que ceux montrés dans la table. Voici des lignes directrices pour déterminer leur valeur.

Carcasses

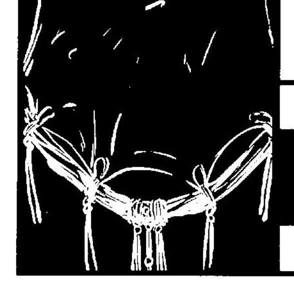
La chair de presque tous les animaux naturels a une valeur en tant que nourriture. Une livre de viande de gibier (cerf, chèvre, oiseaux, poissons) peut rapporter 1 à 6 pa. Mais gardez à l'esprit que la plupart des régions colonisées ont un accès facile à la viande ; les chairs animales auront une valeur significative seulement dans les zones où le gibier est rare ou bien où la famine persiste. Les gourmets peuvent payer 10 po ou plus pour une livre de viande de dragon, de kirre ou de créature tout aussi rare. Quand cela est fait efficacement (par un boucher doué ou par un personnage avec la compétence d'équarrissage), un gibier de 50 kg peut produire 30 à 40 kg de viande.

Organes

Les cœurs, les yeux et d'autres organes peuvent être recherchés par les magiciens (pour les éléments de sorts), les collectionneurs (pour les trophées) et les prêtres (pour les rites religieux). Les valeurs varient énormément en fonction de la rareté de l'animal et du désespoir de l'acheteur. Comme règle générale, imaginez que les organes d'une créature commune rapportent un minimum de 1 pa la livre. Pour les créatures rares, tout est possible ; un cœur de dragon ou une langue de couatl pourraient rapporter des centaines de po dans les bonnes circonstances.

Poisons

Les poisons animaux — disponibles à partir des créatures telles que les serpents, les scorpions et les araignées — sont recherchés à des fins médicinales, alchimiques et guerrières. Les poisons peuvent être puisés dans les crochets ou les dards, ou bien les sacs à poison peuvent être enlevés. Les poisons



incapacitants (ceux qui provoquent la paralysie, le sommeil ou la maladie) valent typiquement 1 à 6 po les 30 grammes. Les poisons mortels peuvent rapporter 20 à 30 po les 30 grammes. Des poisons extrêmement rares, comme celui de l'ettercap, peuvent valoir jusqu'à 1.000 po.

Même dans les cultures barbares, l'utilisation du poison est considérée comme un acte pleutre. Dans le système de jeu AD&D, les personnages bons n'utilisent pas de poison.

Dents et griffes

Les dents et les griffes sont recherchées pour les composantes de sort, la joaillerie et pour améliorer les armes (les dents peuvent être enchâssées dans des gourdins, des grandes griffes peuvent être utilisées comme dagues de fortune). Les valeurs correspondent à la rareté de l'animal. Les dents et les griffes des animaux communs ne rapportent pas plus de 1 à 2 pa par livre. Une seule griffe ou dent d'un animal inhabituel peut valoir 100 po ou plus.

Cornes et bois

Généralement, les cornes et les bois des animaux communs (cerfs, élan, buffle, chèvres) ont peu de valeur à part celle en tant que trophées. Les vendeurs doivent s'estimer heureux d'en obtenir 1 po. Les cornes et les bois des créatures inhabituelles, comme les minotaures et les gorgones, sont estimés à 30 po ou plus. Les cornes qui ont été réduites en poudre valent deux fois plus que les cornes solides, si l'acheteur croit qu'elles ont une valeur médicinale.

Plumes

La plupart des plumes ne valent pas grand chose. Les plumes des oiseaux communs (canards, oies, poulets) peuvent rapporter 1 à 2 pa par livre. Des plumes aux couleurs vives, comme celles des perroquets ou des flamants, peuvent valoir 1 à 4 po chacune. Une plume d'un monstre ou d'un oiseau magique peut valoir quelques po.

Créatures	Produits	Valeur (po)
Ankheg	carapace	100
Araignée géante	poison	15 les 30 g
Aurivore	corps entier	2.000 et +
	peau seulement	500
	griffe ou dent	1
Baleine géante	ambre gris	2.000-40.000
	carcasse	100 par DV
Béhir	cornes	10
	serres	8
	peau	500
Bête éclipsante	peau	3.000
Bœuf musqué	peau	5
Bulette	plaques de têtes	200
Castor	fourrure	2
Catoblépas	corne	30
Chat sauvage	fourrure	2
Chinchilla	fourrure	3
Cobra géant	poison	18 les 30 g
	peau	4
Cockatrice	plume	8
Crabe géant	carapace	10
Crocodile	peau	5
Dragon-tortue	carapace	500
Dragonne	peau	2.000
Écureuil	5 peaux	1
Éléphant	défense	5 la livre
Enlaceur	colle	8 les 30 g
	acide	4 les 30 g
Ettercap	poison	1.000 les 30 g
Girafe	peau	5
Glouton géant	peau	3
Gorgone	sang	20 les 30 g
	écailles	25 la livre
	peau	500
	corne	35
Hermine	peau	4
Kirre	corne	25
Lapin	10 peaux	1
Léopard des neiges	peau	8
Léopard	peau	6



Créatures	Produits	Valeur (po)
Leucrotta	peau	150
Lézard géant	peau	6
Licorne	corne	1.500
Lion	peau	4
Loup des glaces	peau	5.000
Loup	peau	3
Loutre marine	peau	3
Loutre	peau	2
Lynx	peau	2
Manticore	peau	10 000
Mille-pattes géant	poison	5 les 30 g
Mimique	ichor	8 les 30 g
	organes	5 la livre
Minotaure	corne	30
Morse	défense	20
Mouton	laine	1
Naga	peau	400
	œuf	20
	dent	5
Narval	carcasse	100 par DV
	ambre gris	200-2.000
	corne	10-40
Ocelot	peau	4
Ours brun	fourrure	5
Ours noir	fourrure	6
Ours polaire	fourrure	8
Ours-hibou	œufs	200
	peau	5
Panthère	peau	5
Péryton	bois	25
	œufs	10-120
Phénix	carcasse	30.000
	œil	5.000
	bec	5.000
	serre	5.000
	plume	50
Phoque	peau	3
Pieuvre géante	peau	20
	encre	2 les 30 g
Raton laveur	peau	1
Rémorhaz	œufs	500
	thrym	5-10/flasque
Renard	peau	3
Roc	plume	5
Rôde-dessus	œuf	900
	sac à gaz	100
Scarabée de feu	glandes lumineuses	50
Scorpion	poison	18 les 30 g
Tabaxi	peau	250
Tarasque	carapace	20.000
	sous-ventre	5.000
Tigre	peau	5
Troll	sang	400
Tyrannœil	œil	50
Vison	peau	3
Yeti	peau	300
	dent	1
	griffe	1
Zèbre	peau	5

GUERRIER BARBARE

Personnage ______
Alignement ______ Race ______
Classe ______ Niveau ______
Nom du joueur ______ Région d'origine ______
Sexe ______ Âge ______ Taille ______ Profil ______
Poids ______ Cheveux ______ Yeux ______ Talent secondaire ______
Apparence ______

	FOR	Prob. toucher	Ajust. dégâts	Poids autorisé	Charge max.	Ouv. portes	Bar. & herses
	DEX	Ajust. réflexes	Ajust. projectiles	Ajust. défensif			
	CON	Ajust. PV	Choc métab.	Survie à la résur.	Sauveg. poison	Régéné-ration	
	INT	Nb. langages	Niveau sorts	Appr. sorts	Sorts/niveau	Immunité aux sorts	
	SAG	Ajust. contre la magie	Sorts en plus	Échec sort	Immunité aux sorts		
	CHA	Nb max compagnons	Loyauté inspirée	Ajust. réaction			

Vitesse de base
Léger ( )
Modéré ( )
Important ( )
Critique ( )
Trot (×2)
Course (×3)
Course (×4)
Course (×5)

Paralysie Poison
Bâtons, sceptres et baguettes
Pétrification, métamorphose
Souffle
Sorts
Ajustement — Sauvegarde

ARMURE
CA

CA ajustée — **Type d'armure (pièces)**
Surpris ______
Sans bouclier ______
Par derrière ______
CA naturelle ______

Défenses ______

POINTS DE VIE | **Blessures**

TALENTS DE BARBARE
Saut ______
Bond ______
Détection de dos ______%
Grimper ______%

COMBAT

Arme	Nb att.	Ajust. attaque/dégâts	TAC0	Dégâts (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Vitesse
				/					
				/					
				/					
				/					
				/					

Attaques spéciales ______
Munitions ______
Ajustement de réaction au monde extérieur ______

Superstitions

Traits ______

Compétences/Talents/Langues
(/) (/)

Bénéfices et limitations
du profil ______

Feuille de profil de barbare

CHAMAN

Personnage ______
Alignement ______ Race ______
Classe ______ Niveau ______
Nom du joueur ______ Région d'origine ______
Sexe ______ Âge ______ Taille ______ Profil ______
Poids ______ Cheveux ______ Yeux ______ Talent secondaire ______
Apparence ______

	FOR	Prob. toucher	Ajust. dégâts	Poids autorisé	Charge max.	Ouv. portes	Bar. & herses
	DEX	Ajust. réflexes	Ajust. projectiles	Ajust. défensif			
	CON	Ajust. PV	Choc métab.	Survie à la résur.	Sauveg. poison	Régénération	
	INT	Nb. langages	Niveau sorts	Appr. sorts	Sorts/niveau	Immunité aux sorts	
	SAG	Ajust. contre la magie	Sorts en plus	Échec sort	Immunité aux sorts		
	CHA	Nb max compagnons	Loyauté inspirée	Ajust. réaction			

Vitesse de base
Léger ( )
Modéré ( )
Important ( )
Critique ( )
Trot (×2)
Course (×3)
Course (×4)
Course (×5)

Paralysie Poison
Bâtons, sceptres et baguettes
Pétrification, métamorphose
Souffle
Sorts
Ajustement — Sauvegarde

ARMURE

CA

CA ajustée — **Type d'armure (pièces)**
Surpris ______ ______
Sans bouclier ______ ______
Par derrière ______ ______
CA naturelle ______ ______

Défenses ______ ______

POINTS DE VIE — **Blessures**

TALENTS DE BARBARE
Saut ______
Bond ______
Détection de dos ______%
Grimper ______%

COMBAT

Arme	Nb att.	Ajust. attaque/dégâts	TAC0	Dégâts (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Vitesse
				/					
				/					
				/					
				/					
				/					

Attaques spéciales ______
Munitions ______

Ajustement de réaction au monde extérieur ______

Superstitions

Traits ______

Compétences/Talents/Langues

(/) ×28

Bénéfices et limitations du profil ______

Equipement

Objet	Emplacement	Poids	Objet	Emplacement	Poids	Objet	Emplacement	Poids

Vivres

Eau/vin

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Rations

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Nourriture

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Expérience

Trésor

Pièces

Gemmes

Autres objets de valeur

Divers

(Objet magiques, mots-clefs, cartes, etc.)

Sphères

Notes

Classe de personnage : ______________________________

Campagne : ______________________________

Joueur : ______________________________

Maître de Donjon : ______________________________

GÉNÉRALITÉS

Qualifications : ______________________________

Région d'origine : ______________________________

Rôle : ______________________________

Talents secondaires : ______________________________

Système économique : ______________________________

Options de richesse : ______________________________

Sphères : ______________________________

Talisman : ______________________________

COMPÉTENCES MARTIALES

Requises : ______________________________

Recommandées : ______________________________

COMPÉTENCES DIVERSES

Compétences en bonus : ______________________________

Compétences requises : ______________________________

Compétences recommandées : ______________________________

Interdites : ______________________________

ÉQUIPEMENT : ______________________________

____

BÉNÉFICES SPÉCIAUX : ______________________________

____

LIMITATIONS SPÉCIALES : ______________________________

____

NOTES : ______________________________

____

____

____



Le Manuel Complet du Barbare

Dans des contrées sauvages qui tueraient un aventurier civilisé, le barbare prospère. Étonnez-vous de ses talismans mystiques, de son équipement rudimentaire et de ses compétences de survie surnaturelles. Choisissez parmi de nouveaux profils de personnage comme le seigneur des forêts, le tueur de mages, l'arpenteur de rêves, le ravageur et la toujours populaire brute épaisse. La barbarie est-elle l'état naturel de l'humanité ? *Le Manuel Complet du Barbare* peut vous aider à répondre à cette question.



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http : //www.tsrinc.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15